konsoli pelaaja

€ 5,03
29,90 mk

12/01
Joulu 2001

MUKANA THE LEGEND OF ZELDA -JULISTE!

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • XBOX • WONDERSWAN

GAMECUBE
Näytön paikka!

Pelimuistoja myytävänä
Kohteena Retro Games

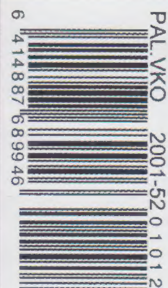
NHL 2002
Haastattelu & arvostelut

ENNAKOT:
The Terminator • The Thing • Resident Evil • Resident Evil Gaiden • Planet of the Apes • Worms Blast • 1080° GC • Salt Lake 2002 • Dropship • Airblade •

ARVOSTELUSSA mm:
Silent Hill 2 • NHL 2002 • Portal Runner • This is Football 2002 • Advance Wars • The Italian Job • Spy Hunter • Ford Racing • Paris-Dakar Rally • Time Crisis 2 • Kuri Kuri Mix • F1 2001 • Prince Naseem Boxing • Evil Twin: Cyprien's Chronicles •

Vuoden kauhupeli?

SILENT HILL 2



www.egmont-kustannus.fi

HYLLYTETYT HITIT

Muistatko milloin viimeksi näit Commodore 64-pelejä pelikaupan hyllyllä? Siis sellaisia pelejä, jotka olivat myytävänä eivätkä pölyttyneinä näyttelyesineinä lasivitriinissa? Etkö muista? Ei se mitään. Muutama vuosi sitten olin täysin samanlaisessa tilanteessa. Samaa kiroilivat monet Super NES -ja NES-pelaajat. Menneisyyden hittipelit oli joko hyllytetty, unohdettu ullakoille tai kiikutettu kaatopaikoille. Periaatteessa tällainen kehitys on täysin ymmärrettävää - kukapa nyt keskittyisi yksinomaan vanhaan tekniikkaan ja unohtaisi sen, ettei paikoilleen voi jäädä polkemaan? Menneisyyden halveksinta on silti yhtä typerää kuin kiihkomielinen siihen takertuminen - muutamat veteraanipelit kun pystyvät nykyäänkin näyttämään heikommille nykyvastineilleen kaapin paikan. On hämmästyttävää, että monissa C64 -klassikoissa on enemmän peli-iloa kuin kopallisessa heikompilaatuisia nykypelejä. Missä on menty harhaan?

Nyt retropelit ovat kuitenkin kokeneet uuden arvonnousun. Internetiin on syntynyt klassikoille omistettuja sivustoja ja keskustelufoorumeita, mutta erikoisinta on täysin retropeleille omistautuneiden liikkeiden ilmestyminen. Lontoossa sijaitseva Retro Games on yksi näistä liikkeistä. Tutustu reportaasiimme, mutta pidä varasi - vanhat pelikoneet eivät ole enää halpoja ostoksia.

Tästä numerostamme löydät myös Commodore 64 -pelien kärkilistan, joka liikuttaa taatusti kaikkia 80-luvun kultaiset ajat kokeneita veteraanipelaajia ja miksei nuorempiakin. *Commando*, *Donkey Kong* ja *Blue Max* ovatkin varsin oivia historianluentoja nuoremman polven pelaajille. Muista, ettei grafiikka merkitse kaikkea...

Tämä numero ei kuitenkaan ole pelkkä aikamatka menneeseen. Tarjolla on mm. odotetun *NHL 2002:n* PC- ja PlayStation2 -versioiden arvostelut. Suunvuoron saa myös legendaarinen NHL-tuottaja Dave Warfield. Arvostelusivuilta löydät myös pahamaineisen *Silent Hill 2:n* arvostelun. Viime numerossa laajalti käsittelemämme peli lunasti paikkansa pelihistorian provosoivimpana pelinä, mutta se, onko tämä katsottava hyväksi, onkin täysin eri juttu.

Joulun kunniaksi lahjoitamme lukijoillemme *The Legend of Zelda: Oracle of Ages / Seasons* -julisteen, jota on turha hakea mistään muualta. Kiitämme menneestä vuodesta, hyvä lukija - toivottavasti olet viihtynyt seurassamme!



VEIKKO MALMBERG

KONSOLIPELAAJA: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus), 278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Kalle Rosti
Hannu Tervaharju

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen, Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Toto Prod.

MARKKINOINTI:
Markkinointiassistentti Erika Haapanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
UK PressMedia Oy / Uusi Kivipaino Oy, Tampere 2001
ISSN 1458-0454

18

GAMECUBE

Testasimme Nintendon uutta superkonsolia ja sen kolmea ensimmäistä peliä.







26 & 46

NHL 2002

Haastattelu ja arvostelu!



38

RETRO GAMES

Matka kadonneeseen maailmaan.


12 THE TERMINATOR


12 THE THING


13 RESIDENT EVIL


13 RESIDENT EVIL GAIDEN


14 PLANET OF THE APES


14 WORMS BLAST


15 1080° GC


15 SALT LAKE 2002


16 DROPSHIP


17 AIRBLADE


35 NHL 2002


44 SILENT HILL


46 NHL 2002


47 F1 2001


49 THE ITALIAN JOB


50 SPY HUNTER


52 FORD RACING


53 PORTAL RUNNER


56 THIS IS FOOTBALL 2002


58 PARIS–DAKAR RALLY


59 TIME CRISIS II

KONSOLIPELAAJA 12 / 01

SISÄLLYS

ARVOSTELUT

PLAYSTATION2

PLAYSTATION

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

VAKITUISET

POSTIA

Konsolipelaaja toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Konsolipelaaja/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi**

On jälleen aika kiittää niistä lukuisista kirjeistä, joita olette jaksaneet kirjoitella ja lähetellä tänne toimitukseen meidän iloksemme. Luetaanpa näin aluksi vanhan ystävämme, nimittäin Pelurin, aatoksia konsoleista ja niillä pelaamisesta:

Morjesta!

Olen kierrellyt maita ja mantuja eli tässä tapauksessa pelannut lähes kaikilla tunnetuilla konsoleilla niiden pelejä, viimeksi PS2:lla. Mutta kun vaimo ehdotti turvallista kotiinpaluuta eli PS2:n myymistä ja N64:n hankintaa tietysti parin pelin kera, niin tuumasin että mikäs siinä. Luulisi ainakin rahan puolesta jäävän voiton puolelle(niin kuin jäinkin). Ostin käytetyn, mutta hyväkuntoisen laitteen sekä pelit *Super Mario 64* ja *F1 WGP*, joka tosin oli samassa paketissa konsolin kanssa. Kun sitten kotona laitoin konsolin pelikuntoon ja vaimo alkoi innoissaan pelaamaan *SM 64:ää*, niin käsittämätön haikeus valtasi mieleni. Ruutuun ilmestyi värikkäästi pelin nimi ja taustalta kuului innokas huuto: "It is mii, Maario". Kun sitten kamera alkoi kierrellä ympäri linnaa ja putkimies pomppasi pihalle, ja kun vaimo ohjasi Marion ensimmäiselle kentälle keräämään kolikoita ja tähtiä, niin tippa tuli silmään eikä paljoa puuttunut, että olisin purskahtanut itkuun! Ihan totta! Sillä silloin vasta tajusin, miten ikävä minulla onkaan ollut tätä peliä. Kun minäkin olin pelannut peliä jonkin verran, niin sittemmin vaimoni kanssa päätimme, että N64 ja ainakin tämä peli pysyvät meillä niin kauan kuin mahdollista. Samoin minä ja vaimoni vannoimme jälleen kerran rakkautta toisillemme pitkän suutelun myötä.

Että tällaista tapahtui. Toivon vain, ettei kukaan PS -fani suutu ja syytä minua... no jonkinlaisesta petturuudesta. Pelaan mielelläni Pleikkari –pelejäkin, jos tilaisuus siihen on.

Peluri

Aika kiva tarina. Konsoleilla ja niiden peleillä voi olla mitä erilaisimpia vaikutuksia ihmisiin, kuten tästä voidaan helposti huomata. Jotkut N64:n legendaarisista peleistä ovat toki vieläkin huippuhyviä ja varsinkin jos niitä joskus on tullut tahkottua oikein olan takaa. Itse olen joskus haikeudella pelaillut vanhoja Spectrumin pelejä muistellen miten huikeilta ne silloin lapsuudessa näyttivätkään. Nykyään niiden grafiikka ei tosin päätä huimaa, mutta joissain on vieläkin ns. "sitä jotain".

KoPemon

Terve KonsoliPelaajat!

Ensin haluaisin kiittää mainiosta lehdestä. Ihastuin (edesmenneeseen) SuPoon niin että aloin ostaa Superhyvää lehteänne! Sitten kysymyksiin:

1. Olen vahva Nintendo-fani, omistan SNES:in ja peräti kaksi GameBoy Coloria. Kysyisin, missä vanhoja SNES -pelejä myytäisiin? Tiedättekö?
2. Tuleeko Playstationiin lisälaitetta, joka antaisi pleikkariin PS2:n voimat?
3. Laskevatko GBC –pelien hinnat nyt Advancen aikana?
4. *Mega Manit* ovat mielestäni siistejä. Tuleeko niitä lisää?
5. Tiedättekö lehden nimeltä Peli NES Atlas, Nintendo peliopas? Löysin sellaisen kirjastosta ja haluaisin tietää siitä lisää.
6. Miten te voitte tehdä näin hyvää lehteä?

Haluan toivottaa KAIKILLE KoPemonin tekijöille hyvää jatkoa ja onnea uusien asioiden kanssa!

Teppo

Ensin kiitos kehuista! Ja sitten vastauksiin:
1. No ainakin täällä Tampereella niitä saattaa löytää kirpputoreilta ja peliliikkeistä, jotka myyvät myös käytettyjä pelejä. Kirpputoreilta tosin paremmin.
2. Tuskinpa vain, sinun täytyy ostaa PS2.
3. En usko, että ainakaan kovin roimasti.
4. Tulee, tosin vielä ei ole varmaa, mille kaikille konsoleille.
5. Lehdessä kerrotaan joistakin siihen mennessä julkaistuista N64:n peleistä.
6. Helposti, testaillaan vain pelejä ja kirjoitetaan sitten jutut niistä.

KoPemon

Arvoisa KonsoliPelaaja

Minulla olisi tässä muutama kinkkinen kysymys:

1. Mitä hyviä toiminta- ja mätkintäpelejä PS2:lle tulee?
2. Ehtiikö PS2:n hinta laskea ensi kesään mennessä?
3. Mitä PS2:n pelit maksaa suurin piirtein?
4. Tuleeko PS2:lle peli *The Sims*?
5. Koska pelistä *Perfect Dark* tehtävä elokuva valmistuu?

Terveisin: InTo PeLaAjA

1. Mm. *Victorious Boxers, Max Payne*(!), *Capcom vs. SNK 2* ja monia muita.
2. Sehän on jo melkoisesti laskenut sitten koneen julkaisun, saattaahan hinta tosin vielä ensi kesäänkin mennessä laskea. Totuushan on, että isot yhtiöt kuten Nintendo ja Sony saavat enimmän osan voitoistaan peleistä, eivätkä konsoleista. Eli koneita on saatava kaupaksi konstilla millä hyvänsä, että pelejäkin saataisiin myytyä. PS2:n tulevaan hintaan ja sen mahdolliseen laskuun vaikuttavat toki myös tulevat uudet konsolit Xbox ja Gamecube.
3. Suurin piirtein 300-500mk.
4. Näin huhutaan.
5. Vasta muutaman vuoden päästä.

KoPemon

Risuja, ruusuja ja ehdotuksia.

Tervehdys sinne toimitukseen. Lueskelin tässä lehtenne numero 10/01 (ensimmäinen KP lehteni :) ja mieleeni nousi seuraavia asioita:

1. Anime Express on hyvä lisä lehteen, mutta se voisi olla sivun tai pari pitempi, koska animeasiaa ei kovin monesta suomalaisesta lehdestä löydy.

2. Missä on se paljon puhuttu konsoli RPG -pelejä käsittelevä nurkkaus?! Lisäksi lehti voisi kertoa peli- ja laiteuutisia suoraan Japanista (Japan Express...tai jotain). Japanissa julkaistaan monia uskomattoman hienoja pelejä, joita ei koskaan tulla näkemään Euroopassa... mielestäni alan lehtien tulisi kuitenkin kertoa niistä myös suomalaisille pelaajille.

3. Lokakuun numeroon oli eksynyt muutama luokattoman surkea kuva. Esim. 8 sivun (suuri) kuva Onimusha -pelistä. Kannattaa tarkkailla kuvien laatua, koska ne kertovat paljon lehden laadusta.

4. PC-osio on mielestäni turha (numerossa 10/01 peräti 7 sivua)...se kuluttaa arvokasta sivutilaa, joka voitaisiin käyttää esim. edellä mainitsemiini asioihin ;) heh, heh. Kioskit ovat pullollaan hyviä PC-lehtiä, joten te voitte varmasti jättää sen tilan konsoli uutisille.

Sitten niitä kehuja :) Kiitoksia Hideo Kojiman haastattelusta, se oli mielenkiintoista luettavaa. Kehuja ansaitsee myös lehden kansi, joka ei ollut turhan räikeä, mutta silti kiinnostava ja huomiota herättävä.

Mikke

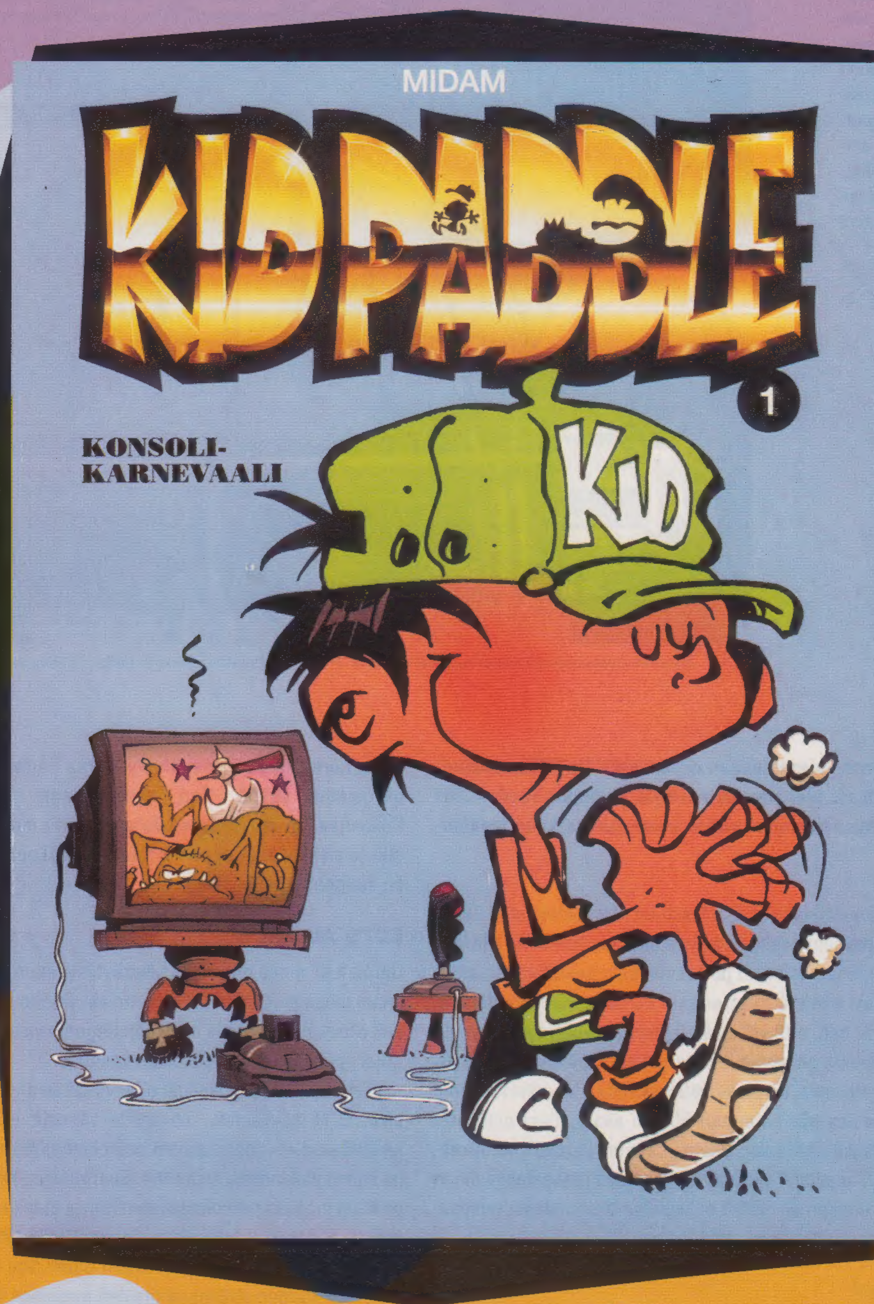
Kiitos molemmista, sekä ruusuista että risuista! Pyrimme aina ottamaan lukijoidemme mielipiteet parhaamme mukaan huomioon lehteä tehtäessä. Tosin aina ei voi miellyttää kaikkia, kuten varmaan ymmärrät. Katsotaan mitä tuleman pitää!

KoPemon

SAAMMEKO ESITELLÄ...
KONSOLIPELIEN KUNINGAS



SÄHÄKKÄÄ MENOA JOYSTICKIN JA PELIRUUDUN ÄÄRELLÄ!



RIEMASTUTTAVA UUTUUS-SARJAKUVA-ALBUMI
NYT KIRJAKAUPOISSA!



RAPORTTI ECTS 2001

FAKTA

ECTS

ECTS-messut, eli Electronic Consumer Trade Show, järjestettiin ensi kertaa vuonna 1989. Sittemmin "Euroopan suurimmat pelimessut" on järjestetty joka vuosi syyskuun alussa Lontossa. Messut ovat osittain pelinkehittäjien ja jakelutahon kohtaamispaikka, osittain mahdollisuus esitellä lehdistölle pelejä ja niihin liittyviä tuotteita. Messut on tarkoitettu vain alan ammattilaisille. Seuraavat ECTS-messut pidetään ExCel 1-3 -messuhalleissa syyskuussa 2002. Lisätietoa saa sivulta www.ects.com

ects
2-4 September 2001



ExCelin messuhalli oli tämänvuotinen uutuus. Hyvät puolet: ilmastointi ja paljon ruokapaikkoja. Huonot puolet: 21 metro- ja juna-asemaa keskustasta.

Suuret peliyhtiöt lintsasivat ja loistivat poissaolollaan tämänvuotisilla ECTS-messuilla. Tällä kertaa valokeilaan pääsivät siis pienemmätkin tekijät. Kuitenkin vuoden 2001 messuja voi pitää ECTS-historian huonoimpina, kenties kuoliniskuna koko tapahtumalle.

Viime vuosina Euroopan suurimmilla pelimessuilla ECTS:ssä on käyty jättiläisten valtataistelua. Pelialan mammutit ovat yrittäneet haalia huomiota mitä rasittavimmilla ja laajimmilla messuosastoilla. Tänä vuonna jätit loistivat poissaolollaan. Selittämättä sanallakaan, mikseivät enää halunneet esitellä tuotteitaan ECTS:n messuhalleissa. Salaliittoja vainuavat tietysti epäilivät heti, että yhtiöillä oli jokin salainen syy pysytellä poissa. Toiset arvailivat, että kallis vuokra piti yhtiöt loitolla, ja jotkut totesivat, että kunhan yksi suurimmista firmoista jättäytyy pois, dominoefekti keikauttaa loputkin kumoon.

Nintendo päätti pitää oman show'nsa päivää ennen ECTS:n alkua, Electronic Arts syötti ja juotti ilmaiseksi vieraita omassa pääkonttorissaan, Capcom järjesti coctailkestit, joissa yhtiö esitteli neljä peliä, ja Sonyllä oli perinteinen rasittava jättijuhlansa ilman mitään erityistä esiteltävää. Pelitoimittajien oli määrä sukkuloida tilaisuudesta toiseen, mikä johti kaameaan kaaokseen ja tarpeettomaan ajanhukkaan.

BLIZZARDIN PALJASTUKSET

Messujen suurin tapahtuma oli Blizzardin suuri lehdistötilaisuus 2. syyskuuta. Tilaisuutta peitti salaisuuksien verho, ja paikalle pääsivät vain ne, jotka olivat saaneet nimensä tärkeään listaan. Kaiken kikkailun jälkeen tuli selväksi, että World of Warcraft oli messujen yllätys. Muutoin kaikki hämärät firmat tarttuivat tilaisuuteensa saada osansa parrasvalojen paisteesta. Venäläinen 1C Company on ollut olemassa jo vuodesta 1991 ja on erikoistunut pelien jakeluun, julkaisuun ja kehittämiseen kotimaassaan. Korealainen Game Infinity: Korea Game Promotion Center on Korean hallituksen perustama säätiö. Sen tarkoituksena on edistää kotimaan peliteollisuutta. Kokoonpanon messuosastolle oli kerätty monia korealaisia pelifirmoja saman katon alle, ja siellä vierailijat saivat tanssia kolikkopeleissä tai kokeilla robottijalkapalloa, joka on suunnattu pelihalleihin.

ECTS AWARDS

Ubi Soft oli ainoa messuilla näyttäytynyt suuri firma. Yhtiö esitteli kaikki tulevat pelinsä, muun muassa *Rayman M:n,* mutteivät yhtään uutuutta. TDK sai hieman huomiota Xbox-peli *Shrekin* ansiosta ja niinikään Ragen osasto keräsi muutaman lisävieraan Game Boy Color -pulmapeli *Denki Blockin* ansiosta.

Viimeisenä messupäivänä oli arvovaltaisen ECTS Awards -palkintojenjakotilaisuuden aika. ECTS-kävijöiden, kotisivuilla äänestäneiden pelaajien, Euroopan eri pelilehtien lukijoiden ja eurooppalaisista pelitoimittajista koostuvan tuomariston valitsemat voittajat saivat palkinnoksi lasitähtiä. Suurmenestykseksi osoittautui Peter Molyneux, joka oli paikalla omassa persoonassaan. Hän ja Lionhead saivat kokonaiset kuusi palkintoa PC-pelistä *Black & White. Gran Turismo 3* PlayStation2:lle sai neljä kunnianosoitusta, ja messujen parhaaksi peliksi valittiin Game Boy Color -nimike *Denki Blocks.*

Tämän vuoden epäonnistuneiden messujen jälkeen ECTS:n tulevaisuus näyttää epävarmalta. Jos messut jatkavat samaan malliin, pelilehdistö jättäytyy ainakin pois, mikä on harmi koska ECTS on todellakin toiminut kohtauspaikkana ja etenkin uutisriihenä, jossa kävijät ovat päässeet tutustumaan tulevan vuoden satoon.

Pelitalojen on nähtävä hieman vaivaa, jos messut halutaan pitää pystyssä. On niiden vastuulla, saammeko ensi vuonna kunnollisia ECTS-messuja.

LOVIISA



Game Boxin kehikossa voi ampua uhanalaisia eläimiä tai pahiksia Dreamgunilla, yhtiön johdottomalla ja hyvin todentuntuisella konekiväärillä.





Segaa edusti eurooppalainen jakelufirma Bigben. Useimmat halusivat päästä kokeilemaan *Virtua Tennis 2:ta.*



Game Infinity oli koonnut kaikki korealaiset pelifirmat samojen seinämien sisälle, jossa pääsi vaikkapa tanssimaan. Peli on nimeltään *EZ Dancer,* ja se on Amuse Worldin tekosia.



Ubi Soft oli ainoa iso yritys, joka oli jaksanut laahautua tämänvuotisille ECTS-messuille.

XBOX MYÖHÄSTYY

Niin kuin monet ovat pelänneet, Xboxin Japanin-julkaisu siirtyy ensi vuoteen. Konsoli julkaistaan Japanissa 22. helmikuuta, siivellään muun muassa *Dead or Alive 3, Genma Onimusha* ja *Jet Set Radio Future.* USA:ssa pelikone myöhästyi vain viikolla, eli laite saapui kauppoihin lokakuun 15. päivä, kolmea päivää ennen Nintendon Gamecuben täkäläistä julkaisua.

BRITNEY SPEARSISTA PELI

THQ on ilmoittanut tehneensä sopimuksen Britney Spears -pelistä sekä PlayStation2:lle, PC:lle että Game Boy Advancelle. Viimeistään keväällä paljastuu, ovatko Britneyn fanit valmiita hullaantumaan myös hänen peliinsä. Tai onko pelimaailma kiinnostunut Britneystä.

FINAL FANTASY TV:SSÄ

Final Fantasy: The Spirits Within ei ole saanut kovin suurta suosiota leffateatterin puolella. Mutta Square ei lannistu – yhtiö julkaisee Japanissa uuden TV-sarjan nimeltä *Final Fantasy: Unlimited.* Ei tiedetä, onko sarja tietokoneanimoitu niin kuin elokuvakin, vai käytetäänkö siinä perinteisiä piirrostekniikoita.

SHENMUE II VAIN JAPANIKSI

Segan itsensä mukaan yksikielisyys johtuu Dreamcast-peli *Shenmuen* englanninkielisten äänien saamista valituksista sekä siitä, että yhtiö halusi säilyttää pelin alkuperäisen tunnelman. Pahat kielet väittävät, että *Shenmue II:n* julkaisu japaninkielisellä puheella ja englanninkielisellä tekstityksellä johtuu kustannussyistä. Oli syy mikä hyvänsä, seurauksena saattaa olla se, että Dreamcast-peli valmistuu ajoissa USA:n julkaisuun, toisin sanoen syksyn 2001 aikana. Ja että peli saattaa saapua Eurooppaan ennen vuoden loppua.

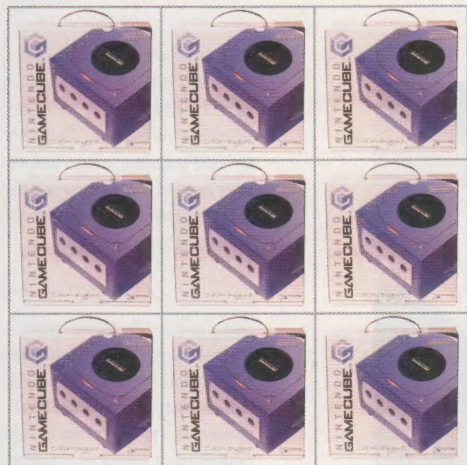
HOUSE OF THE DEAD VALKOKANKAALLE

Leffalehti The Hollywood Reporter raportoi jokin aika sitten, että Segan valopistoolipeli *House of the Dead* kuvataan elokuvaksi. Tuotannosta vastaavat Mindfire Entertainment ja kolme tuottajaa: Dan Bates, Dan Kletzky ja Mark Altman. *House of the Deadin* budjetti on sadan miljoonan markan luokkaa. Juoni liitttyy aikaan ennen pelin tapahtumia, joten pääsemme tutustumaan täysin uusiin hahmoihin. Paikkana on saari Floridan lähistöllä, jossa opiskelijaporukka irrottelee kunnon verilöylyksi muuttuvissa raveissa.

Enää on vain ajan kysymys, koska Infogrames myy Alone in the Darkin Hollywoodiin.

GAMECUBE MYYNTIIN JAPANISSA

MYYNTI ODOTUKSIA HEIKOMPAA



14. syyskuuta Nintendo laski uuden lippulaivansa Gamecuben myyntiin nousevan auringon maassa. Akihabaran elektroniikkakortteleissa näkemämme perusteella Nintendolla on syytä lievähköön huolestumiseen, sillä jonot olivat huomattavan lyhyitä – lyhyempiä kuin esim. *Final Fantasy X:n* ilmestyessä.

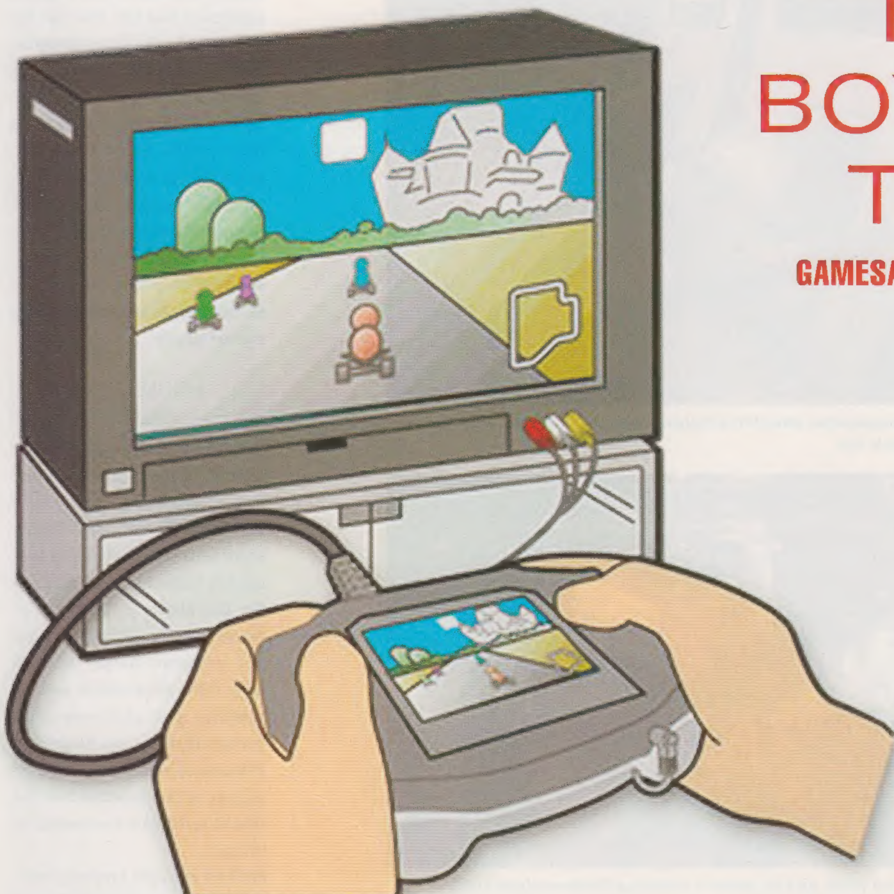
Itse pelikoneen mukana seuraa kolme peliä; Nintendon oma *Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm* ja Segan pulmatiikkapeli *Super Monkey Ball*. Kolmen myyntipäivän jälkeen Gamecuben ilmoitettiin myyneen noin 300 000 kappaletta. Nintendo oli varautunut huomattavasti suurempaan kysyntään ja toimittanut jälleenmyyjille 450 000 Gamecubea. Nyttemmin eräät lähteet ovat väittäneet kolmen ensimmäisen myyntipäivän todellisten myyntilukujen pudonneen niinkin alas kuin 174 856 kappaleeseen. Luku on varsin vaatimaton jos sitä verrataan esim. Game Boy Advancen lukuihin – pikkukonsoli myi Japanissa jo julkaisupäivänään 650 000 kappaletta. Sonyn PlayStation2 puolestaan myi ensimmäisen viikkonsa aikana Japanissa 900 000 kappaletta.

Gamecuben ja sen pelien menestys jää nähtäväksi. Nintendo suunnittelee myyvänsä 4 miljoonaa Gamecubea ja 10 miljoonaa peliä ennen budjettivuoden loppua. Deadline on toisin sanoen 31. maaliskuuta 2002.

USA:ssa Gamecube julkaistaan 18. marraskuuta. Me Euroopassa saamme odottaa vuoden 2002 kevääseen.

PELAA GAME BOY ADVANCEA TV-RUUDULLA

GAMESARK LANSEERAA EPÄVIRALLISIA LISÄVARUSTEITA



Aasialaisen Gamesarkin on viimeinkin määrä laskea markkinoille TV de Advance –lisävaruste, jonka avulla Nintendon pientä suurta konsolia voi pelata TV:n ruudulla. Valitettavasti tässä hitin ainekset omaavassa tuotteessa on pari pahaa ongelmaa. Se ei ole Nintendo-lisensoitu, eikä TV-liitäntä onnistu ilman konsolin ruuvailua. Game Boy advancessa ei ole vaaditun kaltaista liitäntäporttia, joten sellainen on tehtävä.

Ruuvailuintoa on omiaan vähentämään se, ettei Game Boy Advancen takuu kata konsolille itse aiheutettuja vahinkoja – nakkisorminen asentaja tuhoaa pahimmassa tapauksessa myös pelikoneensa. Toivottavasti Nintendo kehittää jotain vastaavaa lähiaikoina.

"ELÄIN PÄÄSEE PARITTELEMAAN"

PETER MOLYNEUX LEIKKII JUMALAA, JÄLLEEN



IGNPC:n haastattelussa Peter Molyneux kertoi seuraavista projekteistaan, *Creature Islandista* ja *Black & White 2:sta*. *Creature Island* on *Black & Whiten* epäsuora seuraaja, ja siinä on paljon uutuuksia, jotka perustuvat Peter Molyneuxin ja hänen tiiminsä pelaajilta ympäri maailman saamaan palautteeseen. Yhtenä uutuuksista on mahdollisuus päästää eläimensä parittelemaan. Seurauksena saattaa syntyä niin sanottu tyke, jonka luonne ja valmiudet riippuvat siitoseläimen saamasta kasvatuksesta. Lemmikkieläimen seksielämä on eittämättä kyseenalainen pelipiirre, mutta joka tapauksessa mielenkiintoinen. Peter Molyneux on aina halunnut seistä keinoälyn kärkijoukoissa, ja periytyvän älyn käyttäminen *Creature Islandissa* on luultavasti hänen uransa virstanpylväs.

***Black & White 2:sta* Peter Molyneux kertoi, että se on yhteensopiva ensimmäisen osan kanssa, mutta että pelin puitteet ovat melko erilaiset. *Black & White 2:n* maailma on muuttunut, asukkaat ovat vaikeampia käsitellä eivätkä he innostu jumalista yhtä helposti. Vastauksena pelaajien pyytämiin reaaliaikastrategia-osuuksiin *Black & White 2:n* painopiste on erilainen kuin ensimmäisessä pelissä, sillä siinä on keskitytty voimavarojen säätelyyn ja sotimiseen.**

HYVÄSTIT SIMSVILLELLE

KEHITYSFIRMA MAXIS PANOSTAA ENNEMMIN THE SIMS: HOT DATEEN

Syyskuun lopussa kehitysfirma Maxis tiedotti *SimsVille*-pelin tammikuulle 2001 kaavaillun julkaisun peruuntumisesta. Päätös oli yllättävä, sillä peliä on puunattu jo yli kaksi vuotta, ja tuohtunut kehitystiimi on jo siirretty tulevan *The Sims Onlinen* pariin.

SimsVillen ideana oli monien pelaajien toivoma mahdollisuus viedä "siminsä" kaupungille ja pelata talon ulkopuolellakin. Yksi pelin peruuntumisen syistä oli se, että peliä pidettiin liiaksi samanlaisena kuin *The Sims* -laajennusta *The Sims: Hot Date*, jossa pelaaja todellakin pääsee hahmojensa kanssa treffeille, piknikille, kahville, kaupoille ja niin edelleen. Maxisin markkinointipäällikkö Patrick Buecher on myös todennut, ettei peli täyttänyt yhtiön tiukkoja vaatimuksia.

– Viimeisten kolmen vuoden aikana peleillämme on ollut hyvin tiukat vaatimukset, hän sanoo GameSpotin haastattelussa. – Asiakkaamme odottavat Maxisin peleiltä tiettyä laatua. Olihan *SimsVillessä* toki joitakin hauskoja osuuksia, mutta siinä oli myös kaikkea muuta kuin hauskoja kohtia. Kun esimerkiksi pelasin peliä itse, minulla oli todella kivaa ensimmäiset 10 minuuttia kaupunkia rakennellessani. Mutta kun kaupunki oli valmis, peli tuntui heti tylsemmältä. Muutama vastaavanlainen seikka sai meidät päättämään tuotannon lopettamisesta.



SimsVillen asukkaat tavataan taas *The Sims Onlinessa*. Siihen saakka laajennus *The Sims: Hot Date* saa riittää.

LOTUS CHALLENGE UUSIKSI KRITIIKIN VUOKSI

Konsolipelaajan viime numerossa arvostelimme kunnianhimoisen, mutta kaikkea muuta kuin täydellisen autopelin *Lotus Challengen* (arvosanaksi tuli 4). Nyt Virgin tiedottaa, että pelin julkaisua on siirretty eteenpäin, jotta ongelmat saadaan oiotuksi. Varsinkin ohjausta parannellaan vielä, kuten ajotuntumaa ja vastustajien keinoälyä – kaikkea, mistä arvostelussa valitimme. Toivottavasti uuteen versioon saadaan kaikki mokat korjattua.

ZLATAN KOMISTAA FIFA 2002:TA

Nyt on varmaa, että Ruotsin nuori pallotaituri Zlatan Ibrahimovic komeilee kotimaassaan *FIFA 2002:n* kansikuvassa.

– Tilaisuuden tarjoutuessa oli Zlatanin pyytäminen kuvaan helppo valinta, kertoo Jonas Hildeland, EA Sportsin tuotantopäällikkö Ruotsissa.

– Suostumispäätös ei ollut erityisen vaikea, toteaa myös peleistä kiinnostunut Zlatan.

FIFA 2002 julkaistaan loppuvuodesta.

YHTEISTYÖ JATKUU

Sega ja Namco ovat ilmoittaneet jatkavansa yhteistyötään kolikkopelien parissa. Syynä on firmojen halu säästää rahaa, ja mahdollisuus sopimuksen kautta tehostaa kaikki jakelusta ja markkinoinnista uusien kolikkopelien kehittämiseen. Nykyään Segalla on 550 pelihallia ja Namcolla 376. Sega toivoo lisäävänsä osuuttaan kolikkopelien maailmanmarkkinoilla 28:sta 35 prosenttiin. Yhteistyön piiriin ei kuulu kiinteitä eikä kannettavia konsoleita, ainoastaan kolikkopelejä.

WONDERSWANILLE LISÄÄ SQUARE-TUKEA

Koko maailma odottaa Squaren antavan Nintendolle täyden tukensa ja alkavan tehdä Game Boy Advance -pelejä. Mutta *Final Fantasyn* luojien mielestä WonderSwan Color tuntuu yhä mielenkiintoisemmalta, ja yhtiö on kertonut tekevänsä myös versioita Bandain kannettaville konsoleille. *Romancing SaGa*, joka alun perin kehitettiin Super NES:lle, tulee myyntiin joulukuussa ja USA:ssa *Final Fantasy Legendsinä* tunnettu pelisarja päivitetään ja julkaistaan WonderSwan Colorilla ensi vuoden aikana.

THE TERMINATOR

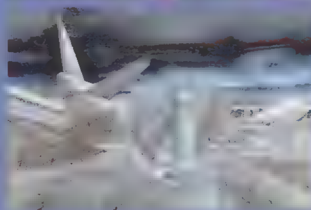
Infogrames ja Paradigm ovat saaneet kiitollisen tehtävän konstruoida PS2-peli ehkäpä maailman tunnetuimman elokuvan pohjalta. Kyseessä on tietenkin *Terminator*. On vuosi 2029 ja ihmiskunnan rippeet taistelevat henkensä edestä maailmaa hallitsevaa Skynetiä vastaan. Pelaaja kuuluu Tech Comiin, organisoituun vastarintaliikkeeseen, joka on ainut vastavoima koneiden mahdille. Kuvien perusteella *The Terminator* on graafisesti varsin maukas peli, mutta Paradigm saa tehdä kovasti [illegible] ennen keväällä 2002 tapahtuvaa julkaisua.

- PELIKONE: PLAYSTATION2
- LUONNE: ACTION
- VALMISTAJA: PARADIGM





Tämän tylympää seeniä saa hakea. Ykkösterminaattorin pahamaineinen bunkkeri kohtaus on viimein myös pelattavissa.





Tältä LA Convention Center näyttää vuonna 2029. Todennäköisesti kyseisen vuoden E3-messut jäävät väliin.

THE THING

John Carpenter on ehkä vetänyt lonkkaa viime aikoina, mutta kukaan ei voi kiistää sitä, että hänen ohjaamansa *The Thing* vuodelta 1982 oli yksi kaikkien aikojen kylmivimmistä kauhuleffoista. Pelin juoni ui seuraa elokuvaa kovin uskollisesti, vaikka tapahtumat sijoittuvatkin etelämantereella sijaitsevalle tutkimusasemalle. Päähenkilö Blake joutuu muun ryhmän mukana epätoivoiseen taisteluun paitsi painajaismaista organismia, niin [illegible] vihollisen lähettämiä sotilaita vastaan.

The Thing vaikuttaa kelpo peliltä. Sen PlayStation2-version otaksutaan ilmestyvän joskus vuoden 2002 alussa. Xbox- ja PC-versiot tulevat vasta hieman myöhemmin.

- PELIKONE: PLAYSTATION2/XBOX/PC
- LUONNE: SEIKKAILU
- VALMISTAJA: COMPUTER ARTWORKS











Tuli on oiva ape[illegible]

RESIDENT EVIL

[illegible]

[illegible]



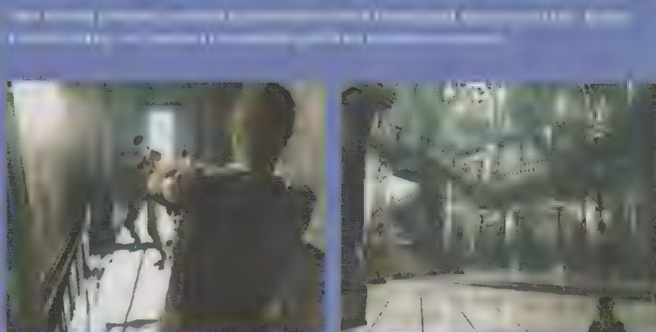


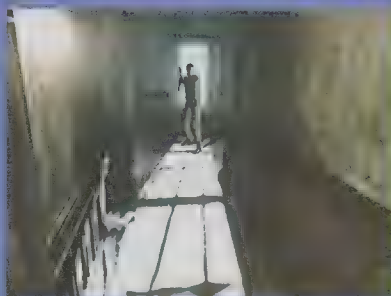
[illegible]



[illegible]







RESIDENT EVIL GAIDEN

[illegible]

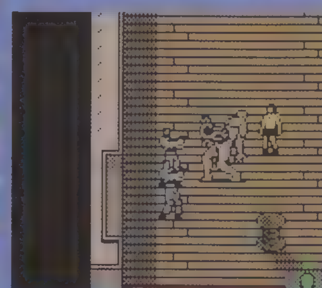
[illegible]



[illegible]



[illegible]

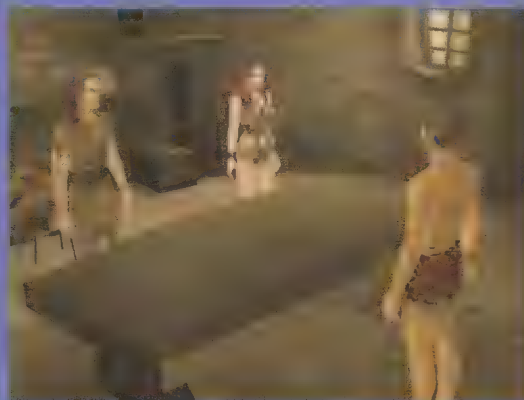


PLANET OF THE APES

Joopa joo, tähän alkaa jo tottua. Heti hittielokuvan ilmestyttyä teattereihin alkaa pelimarkkinoille tulvia laadultaan vaihtelevia, samaa [illegible] käsitteleviä pelejä. Nyt toimeen on tarttunut Ubi Soft yhdessä Fox Interactiven kanssa. Tässä vaiheessa totuttu kaava ei tosin pidäkään paikkaansa, sillä uutuusleffan sijaan peli on laadittu vuodelta [illegible] julkaisun [illegible] originaalileffan pohjalta.

Lopputulos näyttää seikkailun ja toiminnan sekoitukselta, mutta on edelleenkin epäselvää, onko pelaajan hahmo apina vai ei. Tätä kirjoitettaessa PC-versio lienee jo kaupoissa, ja muut formaatit seuraavat nopeasti perässä.

- PELIKONE: PC, GAME BOY ADVANCE, GAME BOY COLOR
- LUONNE: SEIKKAILU
- VALMISTAJA: VISIWARE

Anna mennä! Tyrmää se ***** apina!



WORMS BLAST

Wormsin sekopäiset madot ovat palanneet! Tällä kertaa grafiikka on terästetty 3D:ksi ja matoset seilailevat pikkuisissa veneissä, joita yritetään upottaa tutulla arsenaalilla. Mukana ovat niin haulikot kuin käsikranaatitkin. Mukaan on ahdettu uusia ja mielenkiintoisia piirteitä: torpedo kuulostaa varsin tuhoisalta aseelta... Tätä kirjoitettaessa pelin julkaisupäivämäärää ei ole ilmoitettu.

- PELIKONE: PC, PLAYSTATION2
- LUONNE: STRATEGIA
- VALMISTAJA: TEAM 17




Pistä madot ulkoilmaan – upota niiden veneet! *Worms Blast* tuo vanhaan konseptiin uusia ideoita.




1080° GC

N [illegible]

[illegible]

[illegible]

SALT LAKE 2002

E [illegible]

[illegible]

[illegible]

DROPSHIP



AIRBLADE

TULEVAISUUDEN SKEITTAAJAT UHMAAVAT PAINOVOIMAA, AINAKIN JOS KOVAPINTAISTA *AIRBLADE*-PELIÄ ON USKOMINEN.

Muistatteko vanhan Dreamcast-skeittipelin *Trickstyle*? Pelin tekijät ovat nyt luoneet samankaltaisen pelin PlayStation2:lle. Kuten ennenkin, pelissä päästellään futuristisilla [illegible]au[illegible] tavallisten pyörien päällä rullaavien lautojen sijasta.

Erilaista *Airbladessa* on se, että sen tarinassa pitää selviytyä [illegible]laisista tehtävistä päästäkseen [illegible]ene[illegible]ään. Kaikki alkaa siitä, että skeittaaja Ethan yrittää pelastaa pahan yrityksen kidnappaaman kaverinsa. Miten hän sitten aikoo kamunsa pelastaa? Niinpä, [illegible]ttämällä laudallaan hullun [illegible]ailla, tyrmäämällä [illegible]ur[illegible]jukset laudalla, tekem[illegible]ä villejä tem[illegible]puja ja pujahtamalla hankaliin piilopaikkoihin. Jo ensimmäisessä tehtävässä paahdetaan täysillä. Ensin pitää kumota muutama kidnappaajayrityksen kätyri. Sitten pitää turmella auto lautailemalla sen katolla. Sen jälkeen saakin kaataa pari rakennustelinettä, joilla seisoo kelmejä, ja lopuksi törmätään jokuseen salametsästäjään, jotka piileksivät korkealla katolla – ja mainitulle katolle päästäkseen pelaajan pitää [illegible] taitaa tosi pahoja hyppyjä ja temppuja.

SUURKAUPUNKI

Airblade sijoittuu suurkaupunkiin, jossa melkein kaikki on pelaajan ulottuvilla. Kaikkialla on reunoja [illegible]uttaviksi, lyhtypylväitä kieppumista varten, hyppyreitä loikkiin ja autoja, joiden yli voi hypätä (tai joiden alle voi jäädä). Kaupungin anti on laajuudessaan vaikuttava, mutta grafiikan yksityiskohtaisuus ei ehkä ole kaikkein parhaita. Koska kokeilimme vasta beeta-versiota, saa toivoa että Criterionin kehittäjät siistivät grafiikkaa ennen pelin julkaisua.

Hurjapäisten temppujen tekeminen on melko helppoa, ja on hienoa, että mitä enemmän pelaaja kikkailee, sitä enemmän turbovauhtia kertyy käytettäväksi. Turbovauhdilla voi hypätä esimerkiksi talon katolta toiselle, mikä olisi muutoin mahdotonta.

Jos perustarina ei houkuttele, voi valita jonkin muun yhdeksästä pelitavasta. Pelaaja voi valita muun muassa temppupelin, jossa tietyssä ajassa pitää pystyä täyttämään monenlaisia vaatimuksia. Kriteerinä voi [illegible] vaikkapa tietyn pistemäärän arvoisten temppujen tekeminen, tietyn matkan hyppääminen, tai lyhtypylväiden ympäri kiepsahtaminen. Jos pelaaja onnistu[illegible] kaikissa radan tehtävissä, hänelle avautuu uusia [illegible]atoja [illegible] mukavia bonuskamojakin. Toisin sanoen peli muistuttaa paljon Tony Hawkin pelejä, joskin liitolauta on hieman monitahoisempi kuin tavallinen rullalauta.

Airbladesta välittyy hivelevä vapauden tuntu: pelissä [illegible] lautailla miten haluaa ja tehdä mitä haluaa. Joskus pelinohjaus saattaa tuottaa päänvaivaa, ja grafiikka tarvitsisi tosiaan hiukan hiomista. Meillä oli tosi hauskaa pelin parissa ja odotamme innolla valmista versiota, joka ilmestyy vuoden vaihteessa.



Tavallisilla laudoilla ei tulevaisuudessa rullailla. Liitolauta sen olla pitää.







Tiettyihin paikkoihin pääsee vain kaiteita pitkin. Tarkkana tasapainon kanssa.





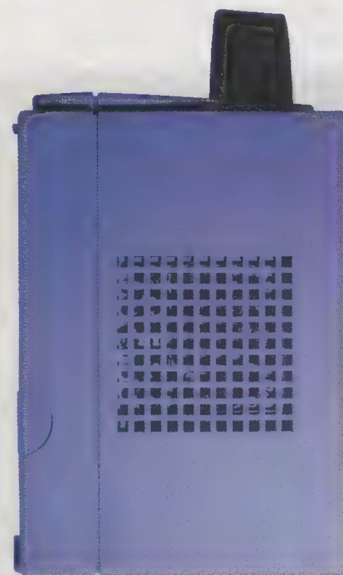


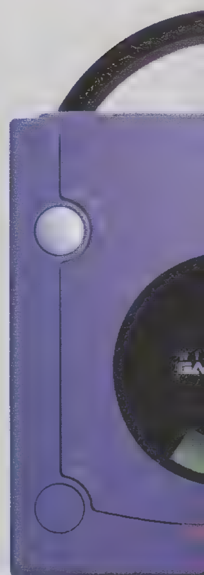
Airbladesta välittyy hivelevä vapauden tuntu; pelissä voi lautailla miten haluaa ja tehdä mitä haluaa.

- PELIKONE: PLAYSTATION2
- LUONNE: TOIMINTA
- JULKAISIJA: EGMONT
- VALMISTAJA: CRITERION



NINTENDON



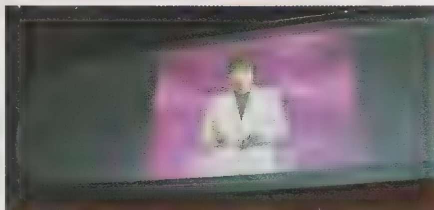


NINTENDO ON ILAHDUTTANUT MAAILMAA PELEILLÄÄN VUOSISADAN AJAN. NYT YHTIÖ ASETTAA TULEVAISUUTENSA PELIIN MARKKINOILLE TUOMANSA UUDEN GAMECUBEN MYÖTÄ. KONSOLIPELAAJA MATKUSTI LONTOOSEEN YRITYKSEN LEHDISTÖTILAISUUTEEN OTTAMAAN SELVÄÄ, MITÄ NINTENDOLLA ON TARJOLLA MEILLE PELAAJILLE, JA NAPPASIMME MUKAAMME YHDEN GAMECUBE-KONSOLIN ALISTAAKSEMME SEN JA SILLE JULKAISTUT PELIT ANKARAAN KOKEESEEN.

LOVIISA

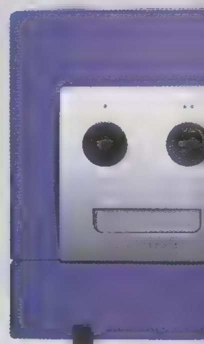


Marion kuva kirkkoikkunassa. Onko tämä lehdistötilaisuus vai herätyskokous?



Shigeru Miyamoto ei päässyt paikalle itse.

On lauantai, ensimmäinen syyskuuta, Euroopan suurten pelimessujen ECTS:n käynnistymiseen Lontoossa on aikaa päivä, ja Nintendo on järjestänyt maailman pelilehdistölle herätyskokouksen Westminster Central Hallissa – no, ainakin puitteet ovat varsin kirkolliset. Salin suurin ikkuna on maalattu kuin kirkon ikkuna – mutta kuvassa on Mario – ja lehdistökonferenssi käynnistyy gospelkuoron laulaessa kappaletta "Take Me Higher" samalla kun neonpunainen Nintendon logo kohoaa lattialta korkeuksiin. Muutamia Nintendon merkkimiehistä, Euroopan johtaja Satoru Shibata ja markkinointipäällikkö David "Myyntikäyrä" Gosen on paikalla julistamassa yhtiön lähes uskonnollissävyistä ilosanomaa "The Nintendo Difference" ja "Gaming 24:7". Tämä on tärkeä päivä firman yli satavuotisessa historiassa: tänään he näyttävät Euroopalle, mitä pelaajille on luvassa Gamecuben tullessa markkinoille. Koneelle ei kuitenkaan ilmoiteta eurooppalaista julkaisupäivämäärää, joka edeltäisi sen marraskuista markkinoille tuloa Amerikassa.

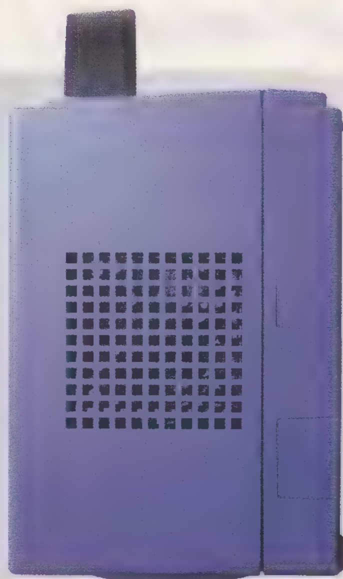


100 VUODEN KOKEMUS

Perspektiivin tarjoamiseksi ja kenties julistuksen painoarvon kasvattamiseksi lehdistöpäivään kuului menneisyyden Nintendo-tuotteiden näyttely viime vuosisadalta nykypäivään saakka. Nintendo haluaa nähtävästi muistuttaa, että itse asiassa yhtiöllä on enemmän kokemusta kuin millään muulla pelialan yrityksellä: Nintendo perustettiin jo vuonna 1889, ja tuolloin firma valmisti pelikortteja. Lasivitriineissä nähdään noita kellastuneita pelikortteja sekä klassisia, nykyään arvokkaita keräilykohteita kuten *Jumping Bottle* vuodelta 1970, *Puzzle Ball Game* vuodelta 1975, *Custom Gunman* ja *Lion* vuodelta 1976 sekä 24 vuotta vanha *Baseball Game*, peli, jossa kone sylkee palloja pelaajan lyötäväksi muovimailalla. Monet kerääntyvät pienen, kahden pelaajan pelattavan Donkey Gong -kolikkopelin ympärille, toisia taas kiehtoo kokoelma erivärisiä ja toiminnoiltaan yksinkertaisia Game Boy -laitteita. Tämä historian oppitunti ei herätä vain nostalgisia tunteita vaan muistuttaa myös siitä, että Nintendo osaa asiansa. Suurin osa näyttelyesineistä on paitsi tuottanut ikimuistoisia pelikokemuksia myös myyntimenestyksiä, jotka ovat auttaneet Nintendon nostamisessa sellaiseksi



EVANKELIUMI



Tältä Gamecube siis näyttää...

suuryritykseksi, joka se tänä päivänä on. Yritykseksi, joka pistää nyt peliin koko tulevaisuutensa nelikulmaisella pienellä pelikonsolilla, jolle on annettu nimeksi Gamecube.

TÄRKEITÄ LUKUJA JA MYYVIÄ PELEJÄ

Itse lehdistötilaisuus aloitetaan myös pienellä muistutuksella japanilaisen peliyhtiön menneisyydestä ja joukolla kuvia sekä vanhoista että uusista peleistä. Seuraavaksi herra Gosen kuvailee pitkän tovin sitä, kuinka "täysin omistautunut pelaamiselle" Nintendo on ollut jo yli vuosisadan ajan, kuinka uskomaton määrä on 15 miljoonaa myytyä *Pokémon*-peliä ja kuinka upeaa on pystyä myymään yksi Game Boy Advance viiden sekunnin välein. Markkinointijohtajalle myyntiluvut ovat luonnollisesti kaikkein tärkeintä. Sen vuoksi kerromme seuraavaksi, mitä Nintendon Gamecubella on meille tarjolla.

Peliesittelystä vastaa etupäässä hahmo, josta on viime vuosina tullut eräs pelimaailman tunnetuimmista: Shigeru Miyamoto, mies tunnetuimpien Nintendoon yhdistämiemme pelien takana ja sekä Mario-pelien että Zelda-sarjan luoja. Tällä kertaa hän esiintyy valkokankaan välityksellä sen sijasta, että olisi saapunut paikalle henkilökohtaisesti, ja kuittaa tämän puolustelematta itseään:

– Tekin olette varmasti sitä mieltä, että minun paikkani on tällä hetkellä olla työstämässä Gamecube-pelejä ottaen huomioon, että kone lasketaan Japanissa markkinoille muutamien päivien sisällä... ▶

NINTENDON HISTORIA

FAKTA

Nintendon perusti jo vuonna 1889 Fusajiro Yamauchi, nykyisen presidentti Hiroshi Yamauchin äidin isoisä. Tuolloin firma möi pelikortteja. Hiroshi siirtyi yrityksen johtoon vuonna 1949, ja vuotta myöhemmin sen nimeksi muutettiin Nintendo Playing Card Co. Ltd. Firma siirtyi pörssiin vuonna 1962, ja vuotta myöhemmin se sai nykyisen nimensä ja alkoi valmistaa pelikorttien sijasta pelejä. Vuonna 1970 Nintendosta tuli ensimmäinen japanilaisyritys, joka alkoi käyttää leikkikaluissa elektronista teknologiaa, ja vuonna 1977 ilmestyivät ensimmäiset kotikäyttöön tarkoitetut TV-pelikoneet: TV Game 15 ja TV Game 6. Seuraavana vuonna Nintendo loi ensimmäisen, hyvin pelkistetyn kolikkopelin *Computer Othello*, ja vuonna 1979 Hiroshi Yamauchin vävypoika Minoru Arakawa perusti New Yorkissa Nintendo of American. Vuonna 1980 kehitettiin ensimmäinen kannettava peli Game & Watch, ja samana vuonna Shigeru Miyamoto loi menestyksekkään Donkey Gong -kolikkopelin. Vuonna 1983 julkaistiin Japanissa NES (Famicom), ja Euroopan vuoro oli kolme vuotta myöhemmin. Vuonna 1989 markkinoille ilmestyivät kannettava Game Boy ja palikkapeli Tetris. Se tuli Eurooppaan vuotta myöhemmin, syksyllä ilmestyi japanilaiskauppoihin 16-bittinen Super NES, ja Nintendo avasi Saksassa ensimmäisen konttorinsa Euroopassa. Super NES saapui Eurooppaan vuonna 1992, ja tähän mennessä sitä on myyty 49 miljoonaa kappaletta.

Vuonna 1995 Nintendo alkoi myydä Japanissa Super NESiin Satellaview-adaptereita. Näin pelaajille tarjoutui mahdollisuus noutaa digitaalista dataa satelliitista. Samana vuona julkaistiin floppi Virtual Boy ja Nintendo juhli miljardin myydyn pelin rajan rikkoutumista. Vuonna 1996 markkinoille tuli Nintendo 64, jota myytiin jo ensimmäisenä päivänä puoli miljoonaa kappaletta sekä Game Boy Pocket, pienennetty versio kannettavasta pelipojasta. Samana vuonna maailma sai tutustua myös peleihin *Super Mario 64* ja *Pokémon*. Seuraavana vuonna Nintendo 64 tuli myös Eurooppaan ja Nintendo esitteli järisyttävän Rumble Pakin. Vuonna 1998 ilmestyi värikäs Game Boy Color lisävarusteinaan Camera ja Printer. Ja nyt, vuonna 2001, Nintendo on toistaiseksi ehtinyt laskea markkinoille kannettavan Game Boy Advancen, Japanissa Gamecuben, sekä avannut uuden konttorin Englannissa. Mitäpä tähän voisi sanoa?



Nintendon kuuluisa punainen logo.

TÄMÄ ON TÄRKEÄ PÄIVÄ FIRMAN YLI SATAVUOTISESSA HISTORIASSA: TÄNÄÄN HE NÄYTTÄVÄT EUROOPALLE, MITÄ PELAAJILLE ON LUVASSA GAMECUBEN TULLESSA MARKKINOILLE.

EI OLE EPÄILYSTÄKÄÄN SIITÄ, ETTEIKÖ NINTENDO OLISI PITKÄN KOKEMUKSENSA JA PELITUNTUMANSA AVULLA VALMISTANUT VOIMALLISEN PELIKONSOLIN SEKÄ KEHITTÄNYT RIIPPUVUUTTA HERÄTTÄVIÄ JA HAUSKOJA PELEJÄ KONEENSA TUEKSI.



SATORU IWATA

VASTUUSSA NINTENDON MAAILMANLAAJUISESTA TOIMISTA VUODESTA 2000 LÄHTIEN. HALIN ENTINEN PRESIDENTTI

Mitä "The Nintendo Difference" oikeastaan merkitsee?

– Nintendon ala on viihdeteollisuus. Viihde ei kuitenkaan ole jotain sellaista, mitä ihminen tarvitsisi elääkseen, kuten vaikkapa ruoka on. Toisaalta ihminen voi jatkaa suunnilleen samanlaisen ruoan syömistä päivästä toiseen. Viihteen taas täytyy muuttua ja parantua jatkuvasti, koska ihmisten sille asettamat vaatimukset kasvavat. Aina halutaan jotain uutta, jotain toisenlaista.

– Nintendo on aina pyrkinyt tekemään asiat toisin: se on suuri osa yrityksen liikkeelle panevaa voimaa ja se on tuonut meidät nykyiseen tilanteeseemme. "The Nintendo Difference" on meille kuin tunnuslause. Jotakin, jota jaamme ulkomaailmalle mutta jonka mukaisesti elämme myös itse.

Mikä sai teidät päättämään julkaista Nintendo-konsolin ilman uutta *Super Mario* -peliä?

– Ryhdyimme pohtimaan, mahtoiko sittenkään olla hyvä idea lanseerata jokainen uusi pelikonsoli uuden *Super Mario* -pelin avulla. Ehkä oli aika tehdä jotain sellaista, jota emme tavallisesti tee. Samaan aikaan Shigeru Miyamoton kehittäjätiimissä oli useita jäseniä, jotka olivat jo pitkään sanoneet haluavansa tehdä pelin, jonka pääosassa olisi Luigi. Monet fanitkin ovat sitä mieltä, että Luigi on jäänyt pahasti isonveljensä varjoon. Niinpä päätimme tuottaa ensin pelin *Luigi's Mansion*, vasta sitten pelin *Mario Sunshine*.

– Jos joku kuitenkin haluaa tavata Marion ennen *Mario Sunshinen* julkaisemista, hän on kyllä mukana sekä pelissä *Super Smash Bros Melee* että *Luigi's Mansion*.

Mutta saako *Luigi's Mansion* ihmiset kiinnostumaan Gamecubesta samalla tavalla kuin *Super Mario World* ja *Super Mario 64* saivat heidät kiinnostuneiksi Super NESistä ja Nintendo 64 -koneesta?

– On kenties ihannetilanne, jos konsolia voi myydä pelkästään yhden ainoan pelin avulla. Samaan aikaan on mahdollista, että pelaajat unohtavat sen vuoksi toiset pelit. Kun toimme markkinoille Nintendo 64:n, kaikki puhuivat pelkästään pelistä Super Mario 64. Tällä kertaa haluamme heidän puhuvan kaikista Gamecube-peleistä. Meillä on nyt laajempi skaala kuin koskaan aikaisemmin, ja mielestämme se on pelkästään hyvästä. TOPI



▶ Shigeru Miyamoto esittelee kaksi omista suurista projekteistaan, pelejä joita monet Nintendo-fanit odottavat jännityksellä. Työnimellä *Mario Sunshine* kulkeva peli tulee kaikkien tietojen mukaan olemaan yhtä mullistava kuin aikanaan Nintendo 64:n lippulaivaksi luotu *Super Mario 64*, mutta Nintendo ei uskalla esitellä peliä siitä pelosta, että siitä ehdittäisiin tehdä kopioita jo ennen pelin julkaisua. Valkokankaalta pelin ensimmäistä kertaa näkevä Euroopan pelilehdistö tunnistaa Marion iloisen virneen ja aurinkoiset maailmat. Enemmän shokkiarvoa on sen sijaan näkymillä pelistä *Zelda*, joka jakoi pelimaailman kahtia jo viikkoa aikaisemmin Nintendon omilla Space World -messuilla. Pelin graafinen ulkoasu eroaa merkittävästi niistä filmeistä, joita Nintendo on esittänyt aikaisemmin, se on sarjan innoittama ja tuo mieleen Disneyn elokuvat. Se, että uudesta tyylistä päättäminen vei puoli vuotta tuntuu vaikuttavalta, mutta monet vaikuttavat silti pettyneiltä Linkin uuteen hahmoon. Pettymys on ilman muuta suuri myös sen johdosta, että Nintendo ei julkaise kumpaakaan kahdesta suurpelistään superkonsolinsa lippulaivaksi.

PELIKOE

Itse lehdistökonferenssin jälkeen toimittajille tarjotaan tilaisuus kokeilla Game Boy Advancella ja Gamecubella pelaamista. Nintendolla on tarjolla monia lupaavia pelejä ja pelieksperttejä, jotka auttavat kaikkia kokeilunhaluisia. Eräs peli, joka on vaikuttavampi kuin kuvien perusteella olisi voinut kuvitella, on alkuperäinen yhden pelaajan seikkailu *Pikmin*, joka on 80-prosenttisesti valmis. Pikminit ovat pieniä kuin muurahaiset, yksin haavoittuvaisia mutta yhdessä uskomattoman vahvoja. Koko peliajatus rakentuu tälle idealle, ja pelaaja voi johtaa Pikmin-armeijansa suurten vihollisten kimppuun sekä miehittämään tai hajottamaan esteitä tieltään. Jokaisesta onnistuneesta tehtävästä saa lisää pikku mönkiäisiä, ja parhaimmillaan pelaaja voi saada käyttöönsä yli sadan Pikminin joukkoja. Parasta *Pikmin*-pelissä on sen uskomattoman helppo pelattavuus. Periaatteessa kaikki eri manööverit taittuvat yhdellä ainoalla napilla, ja tämän vuoksi uusi käsiohjain ei tuota minkäänlaisia ongelmia. Sitä paitsi ohjain istuu käteen todella hyvin, ergonomia on erinomainen pitkienkin pelaamissessioi- ▶

Luigi's Mansion

LUONNE: SEIKKAILU
JULKAISIJA: NINTENDO
VALMISTAJA: NINTENDO (EAD)

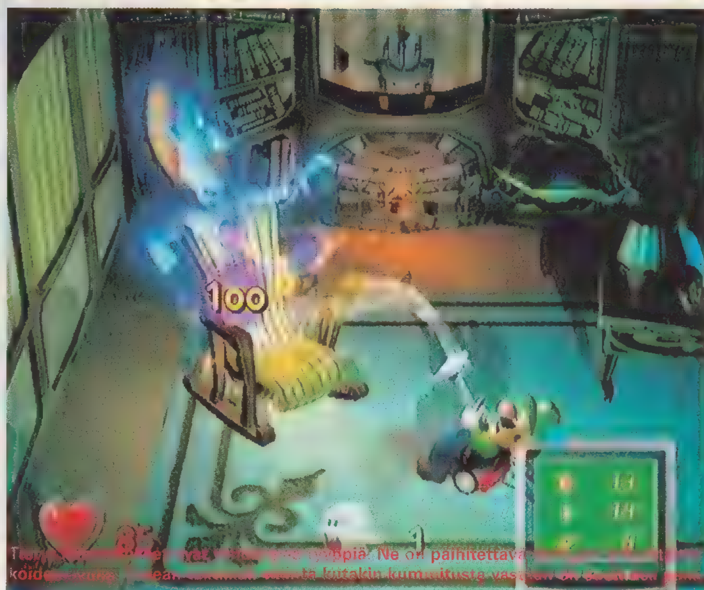


Luigi livahtaa aavemaiseen kartanoon etsimään Mariota. Hän voi tuskin aavistaa, että pian alkaa kummitusjahti pahimpaan *Ghostbusters* -tyyliin.









[illegible] Ne on päihitettävä [illegible] ta kutakin kummitusta vas[illegible]

MARIO EI HIEMAN YLLÄTTÄEN OLEKAAN PÄÄHENKILÖ SUURIMMASSA PELISSÄ, JONKA NINTENDO JULKAISEE YHDESSÄ GAMECUBEN KANSSA. PELISSÄ *LUIGI'S MANSION* SANKARIA ESITTÄÄ MARION PIKKUVELI LUIGI.

Kun Nintendo julkaisee uusia konsoleita, mukana on perinteisesti ollut uusi Mario-peli. Mutta vaikka Gamecube on jo Japanin markkinoilla, punapukuista putkiasentajaa ei näy missään. Toki Mario tulee vierailemaan konsolilla sekä tulevassa pelissä *Super Smash Bros Melee* että hieman myöhemmin ilmestyvässä pelissä *Mario Sunshine*, mutta aluksi Marion vihreäasuinen ja melko tuntematon veli Luigi saa esitellä, mihin uusi kone pystyy. Kolmesta julkaistavasta pelistä *Luigi's Mansion* pääsee kaiketi lähimmäksi konsolin lippulaivan asemaa. Peli sijoittuu nimensä mukaisesti suureen ja kolkkoon kartanoon. Synkän metsän keskellä könöttävä rakennus on varsin erilainen kuin prinsessan kaunis linna pelissä *Super Mario 64*. Sitä paitsi Luigi parka saa huomata, ettei hän ole kartanossa yksin...

KUMMITUKSIA KURITTAMAAN

Synkeässä ja ränsistyneessä kartanossa majailee joukko erilaisia mörköjä, eikä pelokkaalla ystävällämme paha kyllä ole puolustautuakseen muuta kuin taskulamppu. Onneksi hän sattuu törmäämään erääseen hassunkuriseen professoriin, joka lahjoittaa hänelle saman tien aseeksi pölynimurin. Tämä näennäisen harmiton kapistus selässä ja lamppu kourassa on seuraavaksi ryhdyttävä tutkimaan kaikkia kamareita, saleja, nurkkia ja koloja. Pelissä eteenpäin pääseminen edellyttää säännönmukaisesti huoneen kaikkien vastustajien päihittämistä, jonka jälkeen uudet reitit saattavat avautua. Periaatteessa ei tarvitse tehdä muuta kuin lamaannuttaa rauhattomat sielut valaisemalla niitä lampulla, jonka jälkeen ne imaistaan nopeasti pölynimurin kitaan. Luigin ohjaamisessa käytetään molempia analogisia ohjaussauvoja. Vasemmanpuoleisella vivulla liikutaan ympäriinsä, oikeanpuoleisella C-vivulla katsellaan ympärille. Kun haamu jää kiikkiin ja pölynimurin imu alkaa tuntua, alkaa villi kiskominen. Yön olennot eivät tietystikään halua päätyä kummittelemaan pölypussin uumenissa ja kamppailevat vastaan kaikin voimin. Niiden epätoivoisiin pakoyrityksiin on siis vastattava vipuja vääntelemällä. Näin Luigi joutuu liikkumaan ympäri huonetta, ja pahimmassa tapauksessa läpinäkyvä vihollinen pääsee livistämään karkuun.

ITSEVALAISEVAT VIHOLLISET

Niin, läpinäkyvä. Pelin kummitushahmot ovat kaikkein vaikuttavimpia. Paitsi että ne siis ovat viehättävän läpinäkyviä, ne hehkuvat kauniisti ja heittävät ympärilleen monivärisiä varjoja. Luigin taskulamppu valaisee tietysti ympäristöä myös, ja sen valossa voi nähdä ilmassa vapaana leijuvia pölyhiukkasia. Lisäksi lamppu valaisee ympärillä olevia esineitä ja vastustajia hienosti, ja valoefektit ovat yleensäkin ottaen korkeatasoisia. Toisaalta itse ympäristöt eivät ole erityisen vaikuttavia, ainakaan siihen nähden, mitä uunituoreelta konsolilta voisi odottaa. Musiikki on kolkkoa Nintendon tyylisesti, ei siis mitään sellaista kuin esimerkiksi peleissä *Silent Hill* tai *Resident Evil*. Tuskin sitä kukaan odottikaan, mutta silti. A-nappia painamalla Luigin saa muuten huhuilemaan veljeään. Kiljaisu "Maario?" on saanut toimituksessa hymyn yhden jos toisenkin pelaajan kasvoille. Pelin tulevaisuudessa hankkivat saavat itse huomata, kuinka viihdyttäväksi peli käy edetessään pitemmälle.

LOVIISA



DAVID GOSEN

NINTENDON EUROOPAN MARKKINOINTIJOHTAJA

Mitä tarkoittaa "The Nintendo Difference"?

– Nintendo on toiminut peliteollisuuden alalla yli sata vuotta. Tänä aikana ala on muuttunut radikaalisti, ja Nintendo on ollut paljolti kehityksen kärjessä. Erona tämän alan toisiin yrityksiin me keskitymme yksinomaan peleihin ja omaan luovuuteemme. Vertaa vailla oleva 1,5 miljardin myydyn pelin, 115 miljoonan kannettavan konsolin ja yli 140 miljoonan pelikonsolin myyntimme puhunee puolestaan. Kenelläkään ei ole vastaavaa perinnettä pelien alalla, ja sellaisen kokemuksen avulla opimme koko ajan lisää.

– Lisäksi koko peliteollisuuden tunnetuimmat hahmot ovat meidän käsialaamme. Mario, Donkey Gong, Zelda, Link sekä tavaramerkit kuten Goldeneye ja Perfect Dark: nämä ovat kaikkien aikojen myydyimpiä pelejä. Olemme myös innovaattoreita. Kukaan ei ole saanut markkinoilla aikaan yhtä suuria muutoksia kuin Nintendo, ei pelkästään siksi, että olemme valmistaneet niin paljon pelikonsoleita vaan myös niiden pelien kautta joita ovat kehittäneet Shigeru Miyamoton kaltaiset nerot ja yhteistyökumppanit kuten Rare, Left Field, Silicon Knights ja Brownie Brown.

– Nintendosta tekee erilaisen myös se, että pelimme ovat eksklusiivisia ja toimivat vain omassa peliympäristössämme, Tulevaisuudessa eksklusiivisuudesta tulee yhä tärkeämpi tekijä, joka määrää onnistumisen tai epäonnistumisen. Jos pelaaja haluaa pelata jotain peleistämme, hänellä täytyy olla Gamecube. Sen vuoksi eroamme kaikista muista yrityksistä.

Pitääkö Nintendo PlayStation2:ta ja Xboxia kilpailijoinaan, vai onko eri konsoleilla mielestänne erilaiset kohderyhmät?

– Emme pidä sen enempää Sonya kuin Microsoftiakaan suoranaisina kilpailijoinamme. Me olemme pelipohjainen yritys, nuo kaksi taas tekniikkapohjaisia yrityksiä. Jos kysyt heiltä samaa, hekään eivät pidä meitä suoranaisina kilpailijoinaan. Mutta kilpailu on luonnollisesti aina hyvä juttu. Se edistää peliteollisuutta. Katso vain, kuinka paljon liikemaailma kiinnittää huomiota peliteollisuuteen ja kuinka paljon alasta nykyään kirjoitetaan päivälehdissä. Mutta oikeastaan voittaja voi olla vain Nintendo, kun puhutaan pelkästään pelaamisesta.

USA:ssa Gamecube on sata dollaria halvempi kuin PlayStation2 ja Xbox. Tuleeko hintaero olemaan yhtä suuri myös Euroopassa.

– Emme ole vielä ilmoittaneet Euroopan julkaisuajankohtaa tai hintoja. Mutta se tosiseikka, että keskitymme yksinomaan peleihin saa aikaan sen, että konsoleihimme on yksinkertaisempaa kehittää pelejä ja niiden tuotanto on halvempaa. Sitä paitsi PlayStation2:n ja Xboxin 299 dollarin hinta on vain perushinta. Jos haluat DVD-toiminnon Xboxiin tai kovalevyn PlayStation2:een, joudut sijoittamaan niihin enemmän rahaa. Nintendo tietää, kuinka pelejä levitetään suurille markkinoille: se, mitä ostaja saa vastineeksi rahoilleen on yhtä tärkeää kuin itse pelit. TOPI



Pieni *Donkey Gong* -kolikkopeli. Istumaan ja pelaamaan!



Gospelkuoro merkkinä siitä, että Nintendo pyrkii levittämään maailman pelaajille lähes uskonollista sanomaa.



Nintendon komea näyttely esitteli arvokkaita keräilykappaleita, myyntimenestyksiä sekä pelimuistoja. Monet kävijät vajosivat nostalgiaan.



den aikana.

Moniin vaikutuksen tekevä peli on myös toimintaseikkailu *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet*, joka on muuttunut hieman edellisestä virallisesta asustaan. Nyt mukana on ihmeelliseen dinosaurusmaailmaan sijoitettuja kenttiä yhdessä *Star Fox* -alkuperäisversiosta napattujen avaruuskenttien kanssa.

Sen 20 minuutin aikana, joka tarjotaan Nintendon uuteen pelimaailmaan tutustumiseen, ei voi välttyä ihmettelemästä sitä, kuinka puoleensavetäviä pelejä firma onnistuu valmistamaan. *Star Wars Rouge Squadron II: Rouge Leader* ihastuttaa monia loistavalla grafiikallaan ja toiminnantäyteisellä kamppailullaan hyvän ja pahan välillä.

Ei ole epäilystäkään siitä, etteikö Nintendo olisi pitkän kokemuksensa ja pelituntumansa avulla valmistanut voimallisen pelikonsolin sekä kehittänyt riippuvuutta herättäviä ja hauskoja pelejä koneensa tueksi. Kun testaamme konetta ankarasti lehtemme toimituksessa käy ilmi, että myös latausajat ovat odottamattoman lyhyitä. Nintendohan on aina väittänyt joutuvansa käyttämään kasetteja tehdäkseen lataamisen helpommaksi... Nyt kaikki tuntuu toimivan mainiosti siitä huolimatta, että pelit ovat pikkuruisilla DVD-levyillä. Koneessa on lisäksi mainio toiminto, joka mahdollistaa pelin jatkamisen tarkalleen edellisestä kohdasta, vaikka luukku olisi välillä avattu ja suljettu taas. Erinomaista.

PELIT USKONTONA

Nykyisin yhä useammat päättävät todella omistautua vain niille asioille, joita he pitävät kaikkein tärkeimpinä: on paljon sellaista, jota ihmiset kutsuvat henkilökohtaiseksi uskonnokseen. On itsestään selvää, että parhaat pelit saattavat tuottaa fanaatikoille ja hartaimmille harrastajille lähes uskonnollisia kokemuksia. Kukaan ei tiedä, kykeneekö Nintendo pelastamaan maailman sanomallaan. Pelit kuten psykologinen trilleri *Eternal Darkness*, korispeli *NBA Courtside 2002*, toimintapläjäys *Super Smash Bros Melee* sekä kolme julkaistavaa peliä *Luigi Mansion*, *Wave Race: Blue Storm* ja *Super Monkey Ball* tarjoavat joka tapauksessa mitä ilmeisimmin peli-iloa, tunnetta ja sisältöä. Jää nähtäväksi, riittääkö tämä siihen, että pelaajat tulevat valitsemaan Nintendon. Aamen. ■

SUPER MONKEY BALL

LUONNE: TASOLOIKKA
JULKAISIJA: SEGA
VALMISTAJA: AMUSEMENT VISION



Näin käy Monkey Race.



Radat muistuttavat samaan aikaan sekä minigolfratoja että flippereitä.



Voit itse valita, haluatko kerätä radan kaikki banaanit vai yrittäkö selviytyä sen läpi mahdollisimman nopeasti.

Tässä vauhtia on säädeltävä siten, että olet tarkalleen liikkuvien kartioiden välissä. Muussa tapauksessa sinut tönäistään alas.



SEGA TUKEE GAMECUBEA ERÄÄLLÄ HIEMAN SEKOPÄISEMMISTÄ KOLIKKOPELIKÄÄNNÖKSISTÄÄN: *SUPER MONKEY BALL*. OLEMME PELANNEET KUIN APINAT.

Super Monkey Ball on toisaalta hillittömän hauska bailupeli, jota on upeaa pelata moninpelinä. Toisaalta se taas lukeutuu niihin hankaliin tasohyppelyihin, joiden selvittämiseen voi saada kulumaan yökausia. Kenttiä on yli sata, pelitapoja lukuisia ja banaaneja kerättäväksi tuhansittain. Peli rakentuu samalle periaatteelle kuin vanha kunnon labyrinttipeli, jossa oli ohjattava metallikuulaa kahden napin avulla puulaudalla ja varottava pudottamasta kuulaa kuoppiin. Pelissä Super Monkey Ball ohjataan sen sijaan yhtä neljästä eri ominaisuuksilla varustetusta apinasta, kukin oman kuulansa sisällä, ilmassa vapaasti roikkuvilla, keinuvilla radoilla. Aikaa ei sitä paitsi ole paljoa.

Pelkällä ajatuksella siitä, että radoilla ei ole minkäänlaisia kaiteita, on se psykologinen vaikutus, että erityisen kiperässä kohdassa pelaaja alkaa oitis hoiperrella. Turhautumista lisää sekin, että pelin edetessä radat käyvät aina vain pirullisemmiksi.

Pisteitä saa ratojen selvittämisestä nopeasti tai mahdollisimman monen banaanin poimimisesta.

TUOTEMAINONTAA

Banaaniyhtiö Dole on saanut tässä pelissä lähes ärsyttävän määrän mainostilaa. Toinen, paljon ärsyttävämpi piirre on se, että kameran toiminnassa on toivomisen varaa. Se ei yksinkertaisesti pysy mukana kurveissa, mikä tekee vaikeimmista radoista selviytymisen liki mahdottomaksi.

Pelin ohjaus toimii toisaalta ongelmitta. Analogista ohjaussauvaa käytetään samanaikaisesti ohjaamiseen ja radan kallistamiseen, ja muuta pelissä etenemiseen ei oikeastaan tarvitakaan. Peli reagoi ohjaussauvan käyttöön odottamattoman tarkasti, mikä tietysti on olennaistakin tämäntyyppisissä peleissä.

HUPIA PITKÄKSI AIKAA

Vaikka *Super Monkey Ball* on alun alkaen arcadepeli, siitä riittää hupia pitkään. Ratojen suuri määrä ei ole kostautunut yksitoikkoisuutena. Amusement Visionin pelinkehittäjät ovat käyttäneet valtavasti mielikuvitusta suunnitellessaan ratoja, eikä kyse ole vain liikkuvista laatoista, ylitettävistä kuiluista, tasoeroista ja vaikeista osuuksista vaan myös tärisevistä alustoista, portaikoista ja kurveista, jotka saavat pelaajan merisairaaksi.

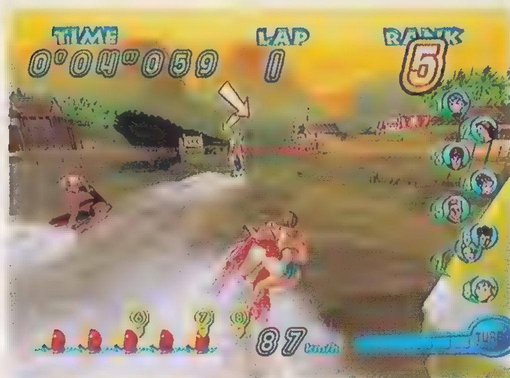
Super Monkey Ball on ilman epäilyksen häivää äärimmäisen vaikea peli, varsinkin valittaessa vaikein taso, ainoa minipelit mahdollistava taso.

Bonuksena paketissa on moninpelit Monkey Race, Monkey Fight ja Monkey Target ja hauskoja tarinoita, jotka eivät kuitenkaan ole yhtä kiinnostavia kuin varsinainen peli.

LOVIISA

WAVE RACE: BLUE STORM

LUONNE: RACING
JULKAISIJA: NINTENDO
VALMISTAJA: NST





Vesiskootterikisaan voi osallistua enintään neljä pelaajaa



Taitotemput Nintendo 64:n ajoilta ovat tallella. Niin on tarkemmin ajatellen kaikki muukin.





USEIMMAT NINTENDO 64:N OMISTAJAT MUISTELEVAT KAIHOLLA VESISKOOTTERIPELIÄ *WAVE RACE 64.* NYT GAMECUBE TUO PELILLE SEURAAJAN – MUTTA KUINKA HYVÄ SE OIKEASTAAN ON?

Niille, jotka eivät muista Nintendo 64:n peliä *Wave Race 64* on kerrottava, että kyseessä oli todella upea vesiskootteripeli, joka teki vaikutuksen realistisilla vesiefekteillään ja lähes täydellisellä pelinohjauksellaan. Alkuperäisen pelin valmisti Nintendo itse nokkamiehenään Shigeru Miyamoto, mutta Gamecuben *Wave Race: Blue Stormin* on tuottanut NST, firma joka aikaisemmin mm. konvertoi *Ridge Racerin* Nintendo 64:lle.

MITÄ VETTÄ!

Se, miltä vesi näyttää ja miten aallot vaikuttavat vesiskootteriin, on aina ollut *Wave Racen* tärkein piirre, ja näin on myös *Blue Stormin* kohdalla. Vesi näyttää todella aidolta ja ennen kaikkea vaikuttaa skootteriin täysin uskottavalla tavalla.

Radat on merkitty veteen punaisilla ja keltaisilla poijuilla, jotka on ohitettava oikealta puolelta. Näin menetellen vauhti kasvaa, ja ohitettuaan viisi poijua peräkkäin saa käyttöönsä turbon, jonka avulla pystyy ajamaan muutaman sekunnin supervauhdilla. Jos toisaalta missaat yhden poijun, vauhti hidastuu, ja viisi virheellisesti ohitettua poijua johtaa diskaamiseen.

Vesi on siis tehty hyvin hienosti, mutta muuta grafiikkaa tarkasteltaessa on vaikea uskoa, että tämä on Gamecube-peli eikä Nintendo 64 -peli. Värit ovat räikeitä, tekstuurit rakeisia ja saavat pelin näyttämään piirretyltä. Toki ymmärrämme, että NST on yrittänyt jäljitellä Wave Race 64:n tyyliä, mutta se ei sentään saisi merkitä kehityksen pysähtymistä paikoilleen.

KUTEN ENNENKIN

Yleensä ottaen peli muistuttaa edeltäjäänsä erittäin tarkasti. Suurin osa radoista on itse asiassa samoja, vaikka poijuja olisikin siirrelty aavistuksen verran tai pariin kohtaan sijoitettu oikoteitä. *Wave Race: Blue Stormin* pelivaihtoehdot ovat myös samat kuin pelissä *Wave Race 64*. Voit harjoitella, ajella radoilla vapaasti, kilpailla yksin kelloa vastaan, ajaa temppukilpailussa, kilpailla yksin tai mestaruudesta.

Temput ovat enemmän tai vähemmän vanhastaan tuttuja – toisin sanoen irrotat jalan hetkeksi kaasulta ja liikutat analogista ohjaussauvaa eri tavoin kääntyäksesi takaperin, lennähtääksesi ilmaan tai tehdäksesi jotain muuta vaarallista. Ohjausjärjestelmä on erinomainen ja toimii edelleen.

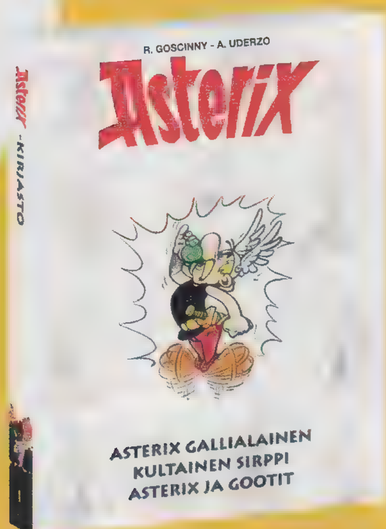
Useimmat *Wave Race: Blue Stormia* katselevat eivät ymmärrä, että kyseessä on Gamecube-peli. Peli ei yksinkertaisesti ole graafisesti kyllin korkeatasoinen. Sitä paitsi on harmillista, että kauniita analogisia R- ja L -nappuloita ei käytetä pelissä kaasuttamiseen ja jarruttamiseen. Kaasuttaminen tapahtuu sen sijaan digitaalisesti A-nappulalla. Kaikesta huolimatta *Wave Race: Blue Storm* on yhtä hauska ja viihdyttävä kuin aikoinaan *Wave Race 64* – mutta onko se tarpeeksi?

TOPI

Asterix -KIRJASTO

KERÄÄ GALLIAN SUUREN SANKARIN UROTEOT NYT ALKUPERÄISESSÄ JÄRJESTYKSESSÄ!

SAATAVANA MYÖS ASTERIX-KIRJASTO 1





Asterix -KIRJASTO II

Upea, kovakantinen ASTERIX-KIRJASTO II sisältää albumit: Asterix gladiaattorina, Asterix lyö vetoa, Asterix ja Kleopatra. Mukana myös ennen julkaisemattomia strippejä!

Asterix-kirjasto on jatkuva sarja, jossa julkaistaan järjestyksessä Asterix-albumit. Sarja sisältää yhteensä yksitoista 178-sivuista kirjaa.

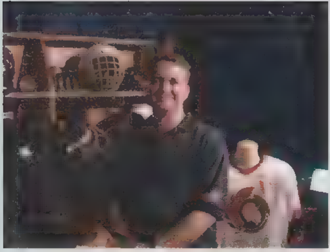
HYPPÄÄ MUKAAN **2000-LUVUN** SARJAKUVATAPAHTUMAAN!


EGMONT KUSTANNUS

www.egmont-kustannus.fi

SAATAVANA HYVINVARUSTETUISTA KIRJAKAUPOISTA !

KU



Tällä jäbällä on ehkä maailman kivoin jobi: hän on NHL-pelien tuottaja.

FAKTA

DAVE WARFIELD

Dave Warfield on työskennellyt pelien kanssa vuodesta 1990, jolloin hän aloitti Distinctive Softwaren suunnittelijana. Electronic Arts osti firman vuonna 1992, ja siitä lähtien Dave Warfield on ollut tavalla tai toisella mukana *NHL*-pelien tekemisessä. Sarjan esikoinen julkaistiin Sega Mega Drivelle juuri vuonna 1992, ja siitä lähtien kauppoihin on ilmestynyt yksi *NHL*-peli vuodessa, eli tämän vuoden versio on järjestyksessä yhdestoista. Dave Warfield tuotti *NHL 2001:n* ja *NHL 2002:n*, ja hän on juuri ryhtynyt tuottamaan myös *NHL 2003:a*.

JOS VALITAT JOSTAIN *NHL 2002:SSA*, TÄMÄ KAVERI SAA NENILLEEN.

Dave Warfield on *NHL 2002:n* tuottaja, eli juuri hänellä on viimeinen sana pelin lopullisesta muodosta päätettäessä. Juuri häneen kohdistuu myös kritiikki, jos jokin pelissä mättää.

– Saamme tonneittain sähköpostiviestejä ja kirjeitä faneilta ympäri maailmaa, hän kertoo Konsolipelaajalle. Saamme siis hyvin pian kasaan pitkän listan kaikesta, mitä voimme parantaa seuraavassa pelissä.

Jokaista *NHL*-peliä myydään suunnilleen miljoona kappaletta, ja kysymys kuuluukin onko uuden jäkispelin rykäiseminen vuosittain vain helppo tapa ansaita rahaa. Sitä mieltä Dave Warfield ei kuitenkaan ole.

– Suurimpia arvostelijoitamme ovat pelin ostajat. Elleivät he ole tyytyväisiä, saamme kyllä kuulla kunniamme. Jos tyytyisimme vain

NNON KIEKKOVETERAANI

DAVE WARFIELD ON PELIN TUOTTAJA, JA VAIHDOIMME PARI SANAA JÄKISPELEISTÄ.

pukkaamaan pelejä pihalle ilman sen suurempaa vaivannäköä, fanit lakkaisivat ostamasta niitä.

Kun saman pelisarjan parissa on pakertanut melkein kymmenen vuotta, saa ainutlaatuisen käsityksen sarjan kehityksestä. Mikä Dave Warfieldin mielestä on kehittynyt eniten vuosien varrella?

– Mahdollisuus pelata strategisesti ja se, että pelaajat tunnistaa jopa ilman numeroa tai nimeä paidoissa. Minusta niillä aloilla on otettu suurimmat edistysaskeleet.

SAAMME TONNEITTAIN SÄHKÖPOSTIVIESTEJÄ JA KIRJEITÄ FANEILTA YMPÄRI MAAILMAN.



UUDENLAISTA TEKOÄLYÄ

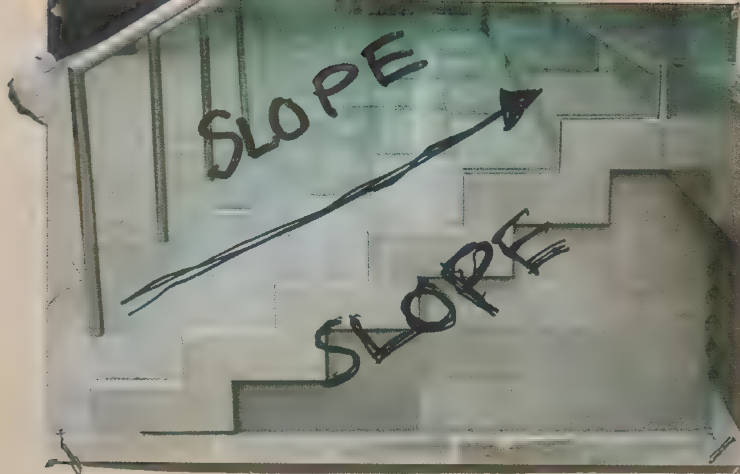
On mielenkiintoista, ettei mies mainitse tekoälyä, sillä juuri sillä saralla tarvittaisiin eniten edistysaskelia. Samaa mieltä lienevät kaikki pelissä rehottavien bugimaalien uhriksi joutuneet. Kun kysymme suoraan pelin tekoälystä, saamme tuta tuttuja kliseitä tyyliin "nyt olemme vihdoinkin saaneet peliin kunnollisen tekoälyn" - siis samaa virttä, jota kaikki pelinkehittäjät aina veisaavat. Mutta tänä vuonna virressä saattaa piillä totuuden siemen, sillä pelissä on käytössä uusi "adaptive AI" eli muokattava tekoäly. Siitä seuraa, että maalivahti pystyy oppimaan pelityylejä. Tuottajan mukaan pelaaja voi tehdä pari, kolme samanlaista maalia yhdessä pelissä, mutta sen pitemmälle samalla taktiikalla ei enää pötkitäkään, sillä maalivahti on oppinut läksynsä. Arvostelussa sivulla 56 selviää, toimiiko peli käytännössä.

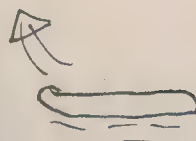
ELIITTIPELAAJIA

Kun Electronic Arts kehittää pelejään, yhtiö ottaa avukseen ryhmän, jota kutsutaan leikkisästi Gameplay Elite Commandosiksi eli GEC:ksi. Kerran viikossa pidettävässä kokouksessa keskustellaan mukaan otettavista ja pois joutavista peliaineksista. Pelistä poistetaan kaikki yksityiskohdat, jotka eivät vaikuta lupaavilta viikon kehittämisen jälkeen. Lisäksi tuottaja tapaa Vancouver Canucksin valmentajan Marc Crawfordin noin kerran viikossa. Valmentaja selventää Electronic Artsin tiimille, mitä jääkiekkoilijan päässä luistellessa liikkuu. Sillä vaikka Electronic Arts on tehnyt kiekkopelejä kymmenen vuotta, kaikki yhtiössä eivät suinkaan ole lätkäeksperttejä (uskokaa tai älkää!).

Lopuksi kysyimme Dave Warfieldilta, mistä tämä on eniten ylpeä NHL-peleissä.

– Tietoisuus siitä, että jengillä on kivaa pelatessaan pelejämme. Että porukka tosiaan odottaa seuraavaa peliä tulevaksi.



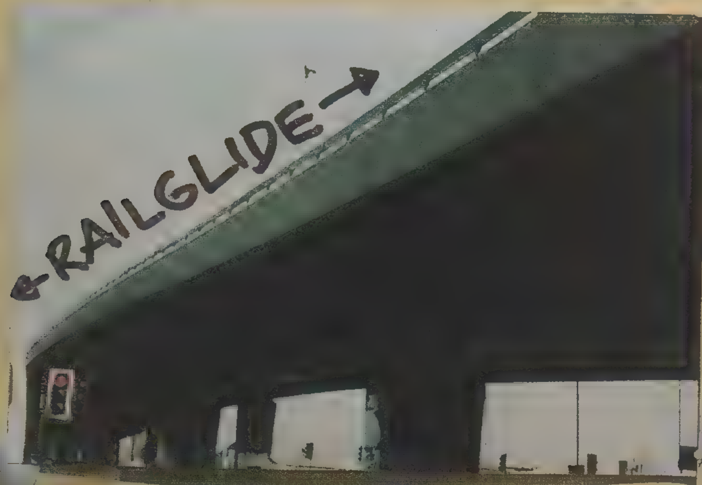




*TRICK PLATFORM



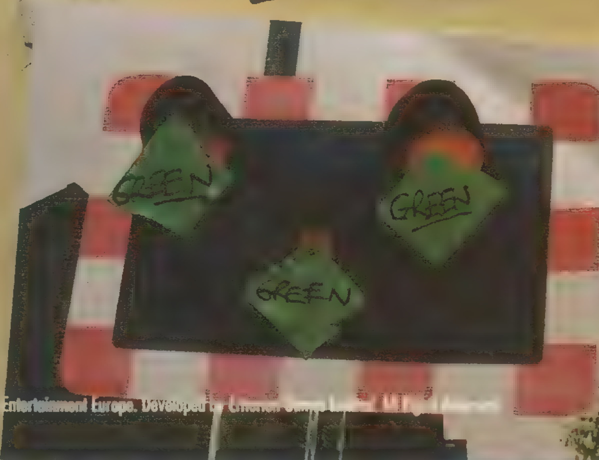






FAME







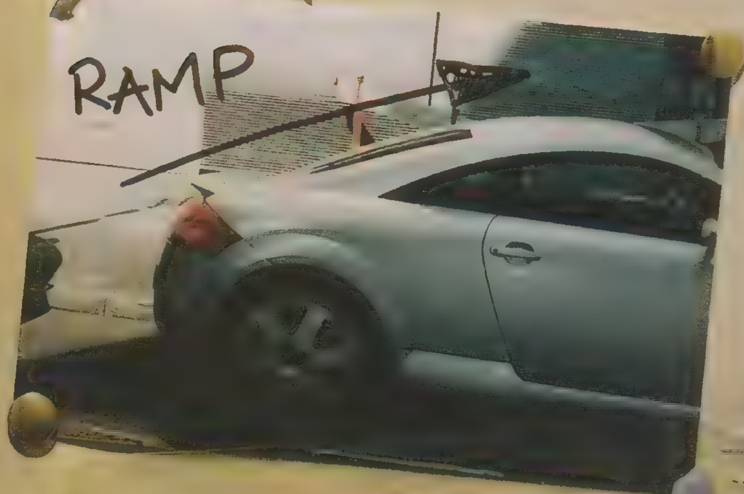


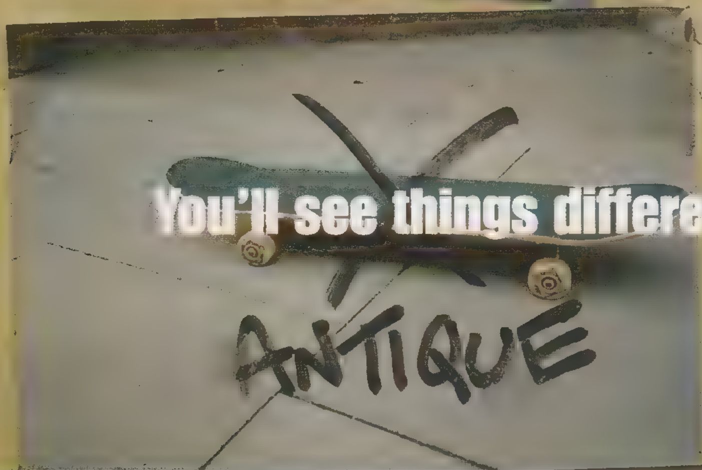
LIMBO











You'll see things differently after



Ensi vuoden kuviot pelirintamalla alkavat selkiintyä. Tai pikemminkin niiden epäselvyys on mennyt varmasti perille kolmikolle Microsoft, Nintendo ja Sony. Mustana hevosena juoksevat kisassa myös PC-koneet. Suomen kokoisella markkina-alueella ei tosin tapahdu konsolirintaman myrskyjä kuin korkeintaan vesilasissa. Esimerkkinä suuryhtiöiden suhtautumisesta Pohjoismaihin siteeraan erästä suuren kenkävalmistajan edustajaa, joka aikanaan lausui firmaa kohtaan esitettyyn kritiikkiin seuraavan vastaväitteen: "En välitä. Meille on täysin sama myymmekö enää koskaan ainuttakaan kenkäparia Skandinaviassa." Niinpä niin! Onneksi kyseessä taisi olla vain henkilökohtainen turhautuminen, ja isoilla yhtiöillä on oikeaa mielenkiintoa toimia myös niinkin rajatulla alueella kuin mitä Pohjoismaat ovat sekä intoa huolehtia asiakkaidensa tyytyväisyydestä.

Pääasia lienee se, että ensi vuonna jos koskaan kannattaa ottaa hyöty irti pelikoneiden ja -firmojen kilpailusta. Samalla voi olla hyödyllistä pitää sormensa ristissä sen puolesta, että vastaava tarjonta säilyy myös tulevaisuudessa kaikkien kuluttajien eduksi. Vihdoin voidaan myös todistaa se ihme, josta on puhuttu jo niin kauan kuin pelikoneita on ollut, eli että ensisijaisesti pelaamiseen tarkoitetut laitteet saattavat viimein nousta koko kodin viihdekeskuksen asemaan parin seuraavan vuoden kuluessa.

Lämpimät jouluntoivotukset ja onnea pelimaailmassa itse kullekin!

Kalle Rosti
toimittaja

PELITEORIA

TÄSSÄ KOLUMNISSA KÄSITELLÄÄN JOKA KUUKAUSI PC-PELIKULTTUURIN AJANKOHTAISIA ILMIÖITÄ.

Nokia pelittää

PC-pelit ovat pitkälti velkaa PC:tä edeltäneiden koneiden peleille. Nykyisin konsolit ja PC ovat perusformaatit minkä tahansa pelin julkaisulle. Jos julkaisu pärjää yhdellä laitteella, käännetään se pian muillekin formaateille – poikkeuksena sääntöön tosin ainakin Gran Turismo. Entä sitten mobiilipelit, joista on puhuttu yhä enenevässä määrin pelaamisen seuraavana askeleena? Pelien taso ei sinänsä päätä huimaa grafiikoiltaan tai ääniltään, mutta esimerkiksi matkapuhelimien suuri määrä tekee myös kännykkäpelien kehittämisen houkuttelevaksi. Pelaaminen kännykällä eroaa suuresti siitä, millaista pelaaminen esimerkiksi PC:llä on, mutta toki yhtäläisyyksiäkin löytyy.

Konsolipelaajan toimitus otti arvioitavakseen hiljattain julkistetun Nokia 9210 Communicatorin, jossa pelit ovat nousseet jo kirkkaasti matopelitason yläpuolelle. Saamassamme puhelimessa olivat mukana normaalisti laitteessa olevat pelit eli *Bounce*, *Triplepop* ja *SnakeEx*. Ylimääräisinä peleinä puhelimeen oli asennettu *EpocSoccer* ja *VBSnowboarding*, jotka siis normaalisti maksavat jos kyseiset pelit haluaa saada käyttöönsä.

Puhelimen peruspelit edustavat sitä yksinkertaista, mutta niin addiktoivaa genreä, josta monet klassikot oli aikanaan tehty. Pelit ovat toisaalta simppeleitä, mutta silti tarpeeksi vaikeita jotta niitä jaksaa yrittää aina uudestaan. Siinä missä matopelin tihrustamiseen harmaasävyiseltä graafiselta näytöltä kyllästyy varsin pian, on esimerkiksi *Bouncen* pelaaminen kirkkaalla värinäytöllä miellyttävää. Mielenkiintoinen *Triplepop* vetää kuitenkin peleistä pisimmän korren. Lyhyesti sanottuna kyse on eräänlaisesta *Tetriksen* muunnoksesta, jossa erivärisiä palloja pitää saada kolme peräkkäin, jolloin ne räjähtävät ja tekevät tilaa uusille palloille. Pienten väripallojen metsästyksestä ei meinannut toimittajien näpeissä tulla loppua lainkaan.

Sen sijaan kommunikaattorin maksulliset pelit olivat pettymys. Snoukkapeli oli varsin simppeli, ja sellaisenaan toki aivan kelpo ajanvietettä. Näyttö oli kuitenkin liian pieni, jotta pelissä oltaisiin päästy sellaiseen vauhdin tunnelmaan josta lumilautailupelit yleensä tunnetaan. Lisäksi esimerkiksi valkoisen laudan erottaminen valkoisesta lumesta oli ajoittain hankalaa ja niinpä lumilautahemmo näytti leijuvan ilmassa eteenpäin. *EpocSoccer* ei toiminut lainkaan, vaan laite antoi "Huomaa! Muisti ei riitä." -virheilmoituksen kun peliä yritti käynnistää. Pelissä pääsi alkuvalikoihin saakka, joissa oli heti kättelyssä muutama karkea kirjoitusvirhe. Ilmeisesti tekijöille on tullut kiire.

Mobiilipelien kehitys kulkee vääjäämättä eteenpäin. Todelliset läpimurrot tosin antavat odottaa itseään, mutta todennäköisesti ne tulevat todeksi kolmannen sukupolven puhelimien myötä. Sitä ennen laitteiden hinnat saisivat toki laskea, jotta potentiaalisimmilla (pelien) kuluttajilla olisi myös pääsy mobiilipelimaailmaan. Esimerkkipuhelimemme Nokia 9210 on kallis



sijoitus kenelle tahansa, saati jos laitteen haluaisi ostaa vain pelien vuoksi. Game Boy Advance maksaa alle tuhat markkaa ja tarjoaa parempitasoista pelaamista kuin yksikään puhelin, olkoonkin että sen ensisijainen ja ainoa tarkoitus on pelaaminen, kun taas puhelimeen liittyvät niin soittaminen, tekstiviestit, kalenteritoiminnot kuin lukuisat langattomat palvelut.

Kunhan GBA:n tyylinen käsikonsoli ja hyvätasoinen matkapuhelin yhdistyvät järkevähintaiseksi paketiksi, tulemme elämään mielenkiintoisia aikoja pelien tulevaisuuden kannalta. Tähän saattaa toki mennä aikaa jo pelkästään laitteiden erilaisuuden ja erilaisten käyttötarkoitusten vuoksi.

KALLE

MODIT

UUSIMMAT MODIT SUOSITUIMPIIN PELEIHIN

Oletko tullut ajatelleeksi, että peleissä voi aina käyttää vain yhtä asetta kerrallaan? Uudessa *True Combat* -modissa tilanne on korjattu. Lisäksi sijoitamme tällä kertaa omat kasvomme *Half-Lifeen.*

TRUE COMBAT BETA 45 BUILD 10

QUAKE III 66 MB

Kuten modit yleensä, myös *True Combat* nojaa realismiin. Aseet ovat vastaavia todellisten aseiden kanssa ja niillä saa paljon vahinkoa aikaiseksi. Periaatteessa yhteen ainoaan osumaan voi kuolla, mutta jos selviää tulitaistelusta hengissä, voi verenhukkaan kuolemisen välttää siteillä. Ja aivan kuin realismiin pohjaavat modit, sisältää *True Combat* ominaisuuden, jota englanniksi kutsutaan nimellä "stamina". Se tarkoittaa tietenkin kestävyyttä. Modissa voit juosta ja hyppiä vain tietyn aikaa, kunnes alat tulla väsyneeksi. Kun alat väsyä, tähtäät myös heikommin, eli voimien säästämisessä on omat etunsa. Voit ryömiä, kävellä, juosta ja spurtata, mikä tuntuu ihan monipuoliselta. Jos haluat hiipiä vihollisen taakse, täytyy sinun ryömiä ettet tule huomatuksi – ja tapetuksi.

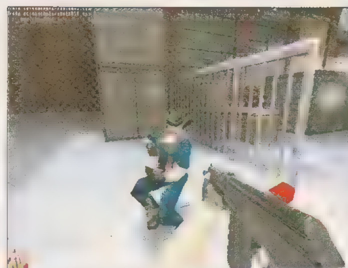
Tavanomaisissa tapauksissa ammusten hajonta on varsin reipasta, eli vaikka tähtäimesi olisikin suunnattu suoraan kohti vihollista, ei se tarkoita että välttämättä saat osuman. Saadaksesi tehokkaamman tarkkuuden käyttöösi voit painaa hiiren oikeanpuoleista nappia, jolloin pystyt tähtäämään tarkemmin. Huono puoli on se, että tähdätessäsi tarkemmin et pysty liikkumaan yhtä nopeasti kuin tavallisesti. Luonnollisesti tähtäämisen ja juoksemisen oikea ajoittaminen ovat siten olennainen osa tätä modia. Yksi mukava yksityiskohta on myös se, ettei pelaaja pysty nousemaan ylös tikkaita tai vastaavia ellei ase ole nostettuna olalle. Aseen olalle laittamiselle löytyy oma näppäin.

True Combatissa on neljä eri pelivaihtoehtoa: tavanomainen Deathmatch, joukkuepohjainen Deathmatch, Survivor ja myös joukkuepohjainen Survivor. Pelaajalla on Survivor-vaihtoehdossa vain yksi ainoa elämä ja viimeiseksi eloon jäänyt on voittaja. Joukkuepohjaisessa Survivorissa se joukkue voittaa, jonka jäsenistä yksi tai useampia on hengissä toisen joukkueen kuoltua viimeiseen mieheen tai naiseen.

Sekä grafiikka että äänet ovat *True Combatissa* hyviä ja kuolemisen helppous tekee taisteluista erityisen jännittäviä. Erityisen hyvin tehtyjä ovat pelaajien jättämät jalanjäljet, jotka todellakin antavat tietoa tapahtumista ja vihjeitä eri hahmojen sijainnista. Kyseessä on erinomainen mod, jota suosittelemme kaikille *Quake III:n* omistajille.

KALLE

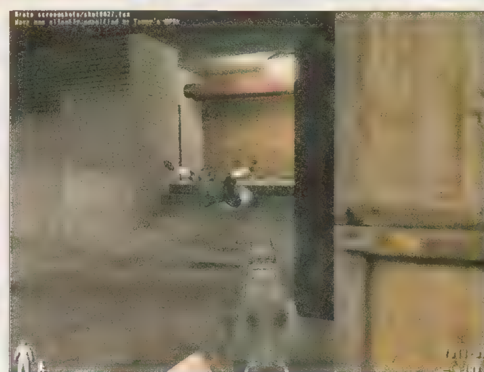
WWW. truecombat.com



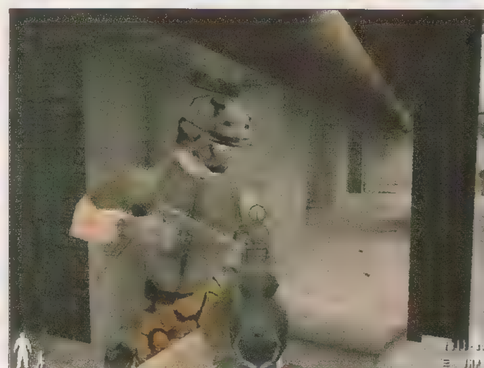


Realismi on tavanomaiseen tapaan pääosassa uudessa modissa.









Uusimmat peliversiot

Unreal Tournament 436
WWW. unrealtournament.com

Quake III 1.29h beta
WWW. www.quake3arena.com/

Half-Life 1.1.0.8 [UUSI]
WWW. sierrastudios.com/games/half-life

Counter-Strike 1.3 [UUSI]
WWW. counter-strike.net

Deus Ex 1.109f
WWW. deusex.com

Serious Sam 1.02
WWW. croteam.com

VINKIT

DAY OF DEFEAT

66 MB

Day of Defeat on päivitetty versiosta 1.3 versioon 1.3 Beta. Uudesta versiosta löytyy joukko bugien korjauksia. Nouda heti!

WWW. dayofdefeatmod.com



Suosittusta *Day of Defeatista* on nyt julkaistu uusi versio.

BOMBERMAN MOD



Voisiko Bomberman esiintyä *Half-Lifessa?*

Half-Lifesta on tekeillä varsin söpö versio, joka on täydellinen muunnos alkuperäisestä pelistä. Kyseessä on yritys tehdä kolmiuloitteinen *Bomberman*-peli! Ei ole täysin varmaan tuleeko tämä mod näkemään koskaan päivänvalon, mutta voimme ainakin toivoa niin.

WWW. bombermod.thebackburner.com

EXISTENCE BETA 1.3

(HALF-LIFE) 37 MB

Pahat agentit mustissa asuissa ja tummat aurinkolasit silmillään käyvät vapaan maailman puolesta taistelevien kapinallisten kimppuun. Aseet ja varustukset ladataan kännykkää käyttämällä. Kuulostaako *The Matrixilta?* Se on todennäköistä, sillä *Existence*-mod on saanut kyseiseltä elokuvalta paljon vaikutteita. Alunperin tarkoituksena oli tehdä suora *Matrix*-kopio, mutta puolivälissä kehittelyprosessia muutettiin suuntaa ja konseptia. Lopputuloksena on hieno mod, vaikka sen pelaaminen voi ajoittain olla hankalaa.

Totuttuun tapaan peli aloitetaan valitsemalla puoli, eli agentti tai kapinallinen. Sen jälkeen itse peli alkaa. Jos pelaat kapinallisena, on roolinasi suojella sitä pelaajaa, joka on tohtori White. Lisäksi sinun pitää räjäyttää suurtietokone, joka on agenttien valvoman suuryrityksen tiloissa. Jos taas olet agentti, täytyy sinun vangita tohtori White tai yksinkertaisesti päihittää kaikki kapinalliset.

Riippuen siitä miten hyvä sinä tai joukkuuesi ovat, voi pelissä saada virtuaalirahaa, jolla voi tietenkin ostaa lisävarusteita kännykkää käyttämällä. Rahalla voi myös opetella uusia taitoja, kuten esimerkiksi taidon juosta erittäin nopeasti tai kyvyn hyppiä pitkälle ja korkealle.

Existence on viimeistelty ja hieno, mutta kuten kaikissa näin pitkälle tehdyissä modeissa, on tärkeintä joukkue joka puhaltaa yhteen hiileen. Muutoin pelistä tulee silkkaa kaaosta ja ympäriinsä juoksemista, joka ei johda minnekään. Kyseessä on erittäin hyvä mod, jonka jatkokehittelyä kannattaa pitää silmällä.

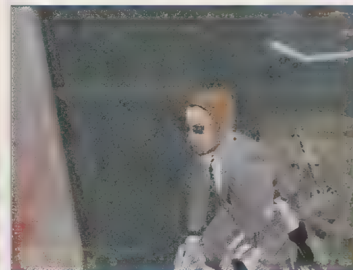
KALLE

WWW. whatisexistence.com



Leiki *The Matrixia* uudessa *Existence*-modissa











3QME

(HALF-LIFE, QUAKE III, UNREAL TOURNAMENT, THE SIMS)

Nyt voit itse asettua mukaan lempipeliisi! Näin se toimii: hyppäät eräänlaiseen valokuva-automaattiin, joka skannaa kasvoistasi kolmiulotteisen kuvan (alle sekunnissa!). Halutessasi voit lisätä mukaan hauskoja efektejä. Parin minuutin odottelun jälkeen saat uunituoreen kuvan ulos automaatista. Saatuasi kuvasi CD-levylle riennät sitten kotiin ja levyltä löydät asennusohjelman, jonka avulla saat kasvosi esimerkiksi *Half-Lifeen, Unreal Tournamentiin* ja *Quake III:een.*

Ainoa haittapuoli on, että kasvojen siirtyessä osaksi peliä näyttäisi siltä kuin päässä olisi *Quake*-henkinen kypärä. Tämä johtuu pelkästään hiusten skannaamisen hankaluudesta. Lisäksi sinun pitää jakaa kuvasi kaikille, joiden haluat näkevän oman kasvokuvasi verkkopelissä. Helpoin tapa on viedä naamataulunsa 3Q:n kotisivuille, joille voi jättää omia tiedostojaan. Tällä hetkellä 3Q:lla on kolme "valokuva-automaattia" Yhdysvalloissa ja kahta rakennetaan Englantiin.

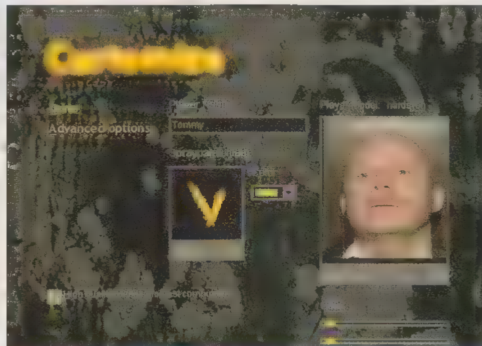
On epävarmaa tuleeko kyseisiä automaatteja koskaan Suomeen, mutta jos tulee, ne sijoitettaneen suurten pelihallien yhteyteen. Skannauksen hinta on noin 15 dollaria, noin 13,5 euroa, eli noin 80 markkaa.

KALLE

WWW. 3qme.com



Skannaa kasvosi kolmiulotteisiksi 3Q:n valokuva-automaatissa...

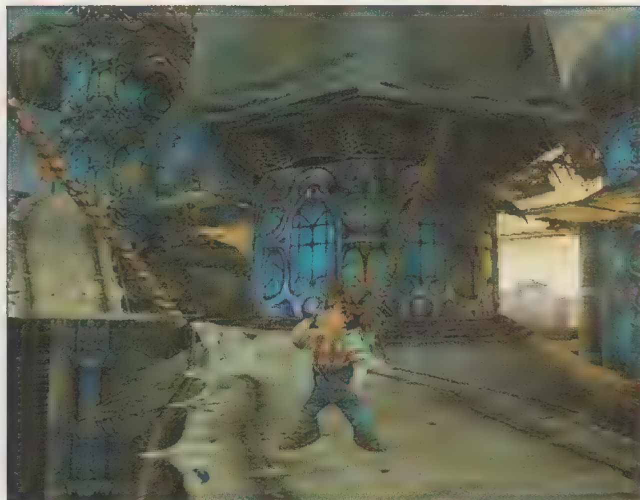


Valitse ja sijoita omat kasvosi *Half-Lifeen...*



Ja tule ammutuksi toisten pelaajien toimesta verkossa.

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES





Jokaikinen saari Undabedissa on Cyprienin ystävien ajatusten konkretisoituma. Vince on hulluna kasveihin.



Ranskalaiset ovat hyviä luomaan mystiikkaa. *Evil Twin: Cyprien's Chronicles* on pelimaailman Kadonneiden lasten kaupunki.



FAKTA

PIMEÄ PUOLI

Jopa Cyprienilla itsellään on uudessa maailmassa oma pimeä alter egonsa. Super Cyprien on tuhkan värinen poika, jolla on tulinen huumorintaju. Keräämällä erityisiä *Super Cyprien* –symboleita voi yhdellä helpolla napinpainalluksella ottaa tämän hahmon käyttöönsä. Super Cyprien voi syöstä tulipalloja, ampua salamoita, liitää viittansa avulla ja tehdä itsensä näkymättömäksi. Näitä erilaisia ominaisuuksia tarvitaan vihollisten päihittämiseksi. Supermittarin valuessa kohti nollaa muuttuu poika tosin jälleen tavalliseksi klopiksi.



Super Cyprien heittää salaman.

UNIEN TUOLLA PUOLEN ON TOINEN MAAILMA, JOSSA PIMEÄT OMINAISUUTEMME TULEVAT ESIIN. PORTTI KYSEISEEN MAAILMAAN ON *EVIL TWIN*. ON AIKA VAIPUA VALVEUNIIN TIETOKONEEN ÄÄRESSÄ.

Mieti, mitä sanot pehmolelullesi. Se ymmärtää enemmän kuin uskotkaan. Sen saa tuta orvoksi jäänyt ja katkera Cyprien, kun hän syntymäpäivänään (sattumalta sama päivä jolloin pojan vanhemmat kuolivat) saa raivokohtauksen ja iskee nallensa tajuttomaksi. Cyprienin kiukku sinkoaa hänet itsensä, nallen ja ystävät lastenkotiin, joka sijoittuu synkistä unista koostuvaan todellisuuteen nimeltä Undabed.

Cyprien päätyy eräälle saarelle ja kohtaa pian elefanttimaisen hahmon nimeltä Wilbur. Cyprien omaksuu Undabedin pelastajan roolin ja Wilbur oppaanaan hän kohtaa esimerkiksi kahtia jakautuneen kansan, puhuvat kovakuoriaiset ja pahantahtoisen valtiaan, joka johtaa Loren Darith –saarella sijaitsevasta tornistaan Undabedia rautaisin käsin.

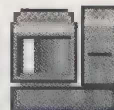
FANTASTISTA SUUNNITTELUA

Pelintekijät In Uterossa ovat onnistuneet luomaan täysin omanlaisensa maailman hieman *Liisa Ihmemaassa* –kirjan tyyliin. Myös Tim Burtonin ohjaamat elokuvat tulevat pelistä mieleen. Jokainen Undabedissa kohdattava saari koostuu pehmeästä ja kauniista grafiikasta. Tunnelman täydentää hiljainen, mutta samalla pahanenteinen musiikki. Kaikki edellä mainittu saa yhdessä aikaan tunteen aivan uudesta todellisuudesta. Jotain silti puuttuu. Pelin design on vakuuttavaa, mutta ei tyylipuhdasta. Paikoin hahmot ovat hieman tylsiä, jopa itse Cyprien. Ratasuunnittelu jättää ajoittain toivomisen varaa, mutta yleisesti ottaen on toki myönnettävä *Evil Twin: Cyprien's Chroniclesin* olevan yksi parhaista fantasiamaailmoista mitä peleissä tai televisiossa on nähty (peli julkaistaan myös Dreamcastille ja PlayStation2:lle).

Pelisysteemi ei tarjoa varsinaisia yllätyksiä. Oikeastaan sen voisi sanoa olevan osaksi *Super Mario 64:ä* ja osaksi *The Legend of Zelda: Ocarina of Timea*. Cyprien on pakotettu hyppimään tasolta toiselle ja keräämään erilaisia esineitä. Hän on varustautunut ritsalla, joka on lähes identtinen *The Legend of Zelda: Ocarina of Timen* kanssa, minkä lisäksi peli tarjoaa kattauksen pulmanratkaisua, toimintaa ja dialogia.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles on raikas läiskä tasohyppelypelien joukossa ja mieluisa sekä Mario-faneille että niille, joiden mielestä nokikolari on hieman typerä.

MARTTI



PELIKONE **PC**
LUONNE **TASOHYPPELY**
JULKAISIJA **UBI SOFT** VALMISTAJA **IN UTERO**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	In Utero on luonut uuden maailman. Se on unenomainen ja kaunis.	8
ÄÄNET	Hidasta, suggestiivista, sopii tunnelmaan.	8
KONTROLLI	Cyprien ei ole Mario – ihan.	7
HAASTE	Monipuolinen, mutta liian lyhyt.	6
YHTEENSÄ	Mukaansatempaava matka unen tuolle puolen.	7

NHL 2002

YHTÄ VARMASTI KUIN YÖ SEURAA PÄIVÄÄ, JULKAISTAAN SYKSYISIN UUSI VERSIO ELECTRONIC ARTSIN NHL-SARJASTA. KYSYMYS KUULUUKIN, ONKO UUDESSA PELISSÄ TARPEEKSI PARANNUKSIA EDELLISEEN VERRATTUNA?

Uudessa *NHL 2002 –pelissä* on runsaasti uusia ominaisuuksia, joista pelisarjan innokkaimmat fanit lienevät jo kuulleet. EA Sportsin mukaan tavoitteena on saada pelaaja tuntemaan itsensä enemmän osaksi jääkiekkokamppailua ja vähemmän osaksi tietokonepeliä.

KIEKKO ILMASSA

Se, joka on pelannut aiempaa *NHL 2001* –versiota suuremmassa määrin, on jo ennalta määrätty tutustumaan myös pelin uuteen versioon. Nyt kiekko käyttäytyy yllättäen huomattavasti realistisemmin, mikä tarkoittaa että peliväline osuu useammin ja totuudenmukaisemmin pelaajiin ja muihin esteisiin. Edellä mainitusta johtuen pikkumusta päätyy harvemmin suoraviivaisesti syötön vastaanottajan lapaan, mikä on minusta vain hyvä asia. Kiekollisen pelaajan pitää olla nyt varovaisempi kuin ennen, sillä muutoin kiekko viedään kuin karkki lapsen suusta. Vastustajien lapojen ohittamiseksi voi käyttää roikkusyöttöä painamalla yksinkertaisesti syöttönappia hieman pidempään. Kiekko lentää sen jälkeen hienossa pienessä kaaressa ja löytää toivon mukaan tiensä sille pelaajalle kenelle oli tarkoitus. Tämä tapa syöttää on erittäin tärkeä jopa siinä määrin, että pian joka toinen syöttö tapahtuu pienellä roikulla vastustajien selän taakse. Tämä luonnollisesti häiritsee. Jos tavanomaisen syöttelyn vaikeus haittaa, voi syötönkatkojen todennäköisyyttä alentaa pelin asetusten kautta ja siten vähentää tarvetta roikkuihin.

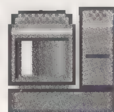
SYDÄMENTYKYTYSTÄ

Yhtenä keinona tuoda pelaaja "lähemmäs jäätä" on kameran uudenlainen käyttö. Pelaajan vapautuessa vastakkain maalivahdin kanssa muuttuu kamerakulma läpiajoa suorittavan pelaajan taakse. Pelkät sydämenlyönnit ovat tällöin äāninä taustalla. Läpiajoja ei tosin tapahdu pelissä kovin usein. Pelatessani pelin betaversiota tuntui siltä, että tämä ominaisuus lisäisi pelaajan mahdollisuuksia hallita kiekkoa ja tehdä helpommin maaleja. Näin ei kuitenkaan ole asian laita. Peli kulkee yhtä nopeasti kuin tavallisesti ja maalin tekeminen läpiajosta on yhtä ongelmallista kuin ennenkin. Pelaaja voi mahdollisesti yrittää hienoa sivuttaisliikettä ja yrittää sitten ampua, mutta tavallisesti silloinkin onnistuu vain laukaisemaan suoraan jompaan kumpaan tolppaan. Olisi ollut hyvä jos läpiajomoodiin olisi panostettu enemmän, esimerkiksi tekemällä *Max Payne* –tyylinen hidastus pelitempoon tai lisäämällä jollain muulla tavalla mahdollisuuksia maalin tekemiseen. Nyt maalivahdin yllättäminen tuntuu hankalalta ja ärsyttävältäkin, mistä syystä koko ominaisuuden sulkee pian pois käytöstä.

Olennainen kehitysaskel pelin edelliseen versioon on se, että niin sanottuja varmoja maaleja on vaikea tehdä. *NHL 20001:ssä* sai laukauksista helposti jopa 20 prosenttia maaliin. *NHL 2002* pitää prosentin keskimäärin kymmenen paikkeilla korkeimmalla vaikeusasteella. Tämä johtuu muun muassa maalivahtien lähes ylimaallisesta sivuliukunopeudesta ja kyvystä seurata tilanteita, joista *NHL 2001* olisi palkinnut varmoilla osumilla. Tällä kertaa pelaajan on tyytyminen yllättäviin rannelaukauksiin tai koviin lyöntilaukauksiin siniviivalta.

NHL 2002 tarjoaa koko joukon parannuksia. Tästä huolimatta ei pelistä tule aivan vakuuttuneeksi. Fanit ostavat pelin takuulla, mutta jos olet keskiverto lätkänpelaaja, tulet toimeen *NHL 2001* -versiolla mainiosti. Saa nähdä miten käy ensi vuonna.

KALLE



PELIKONE **PC** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS**
VALMISTAJA **EA SPORTS** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-8**

GRAFIIKKA	Suunnilleen samanlaista kuin viime vuonna.	8
ÄÄNET	Nostaa tunnelmaa.	8
KONTROLLI	Parantamisen varaa löytyy.	7
HAASTE	Poikittaissyöttö ei enää pure.	9
YHTEENSÄ	Ei mikään vallankumous, mutta kelpo parannus edelliseen versioon.	8

MUSIIKKIA, MAESTRO!

NHL 2002 :n pc-versio on avoin lukuisille modifikaatioille. Peliin voi esimerkiksi tuoda oman kasvokuvan ja luoda kuvan ympärille uuden pelaajan. Myös pelin aikana soivaa musiikkia voi maustaa omilla biiseillä (WAV- tai MP3 -muodossa). Ja vaikka EA Sports ei tänä vuonna julkaisekaan virallista SM-Liigapakettia, ei luultavasti mene kauaa siihen kun joku tekee kyseisen lisäpaketin itse.



Kamerakulma muuttuu, kun pelaaja pääsee yksin maalivahtia vastaan. Kaikki muut äänet paitsi pelaajan sydämenlyönnit häipyvät.





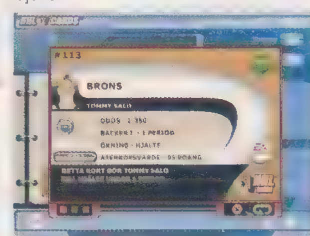


Uusi roikkusyöttö on tehokas tapa ohittaa (tai pikemmin ylittää) vastustajat.



Kokoa oma pelaajasi valitsemalla erilaisista kasvon osasista. Kenties saat aikaiseksi itseäsi muistuttavan jääkiekkotaiturin.

Osta NHL-kortteja parantaaksesi joidenkin pelaajien suorituskykyä. Esimerkiksi maalivahdeista saa korttien avulla haamutorjujia yhden erän ajaksi.



SCENE – OSA 4

LORUN LOPPU

TEKSTI: ZAK

Tietokoneet ovat varsin harmittomia. Nykyisin ne ovat myös ehdottoman tarpeellisia. Joskus on kuitenkin kuulunut puheita hakkereista ja muista bittimaailman laveaa polkua kulkeneista. Millaista peliharrastuksen laiton toiminta lopulta onkaan – paitsi laitonta ja rangaistavaa tietty?

Kaikki hyvä päättyy aikanaan. Niin myös kultainen Amigan valtakausi. Ironista kyllä, innokkaat harrastajat olivat osaltaan mukana tuhoamassa konetta piratismilla. Toki laite elää yhä pienehkön piirin harrastuksena, eli kokonaisuudessaan Amiga ei hävinne ennen kuin loputkin jäljelle jääneet laitteet lakkaavat toimimasta ja varaosat hupenevat.

Nyt, kymmenen vuotta sen jälkeen kun olen myynyt koneeni, kummittelee scene yhä siellä täällä. Jäljellä on valokuvia kouluilla järjestetyistä partyista. Vanhan työpöytäni laatikossa on joitakin korppuja, joissa on muistikuvieni mukaan ainakin Crusadersin Eurochart – tuo scenen nokkimisjärjestystä kartoittanut sähköinen lehti, joka ilmestyi säännöllisesti. Itse asiassa kyse ei ollut niinkään lehdestä, vaan norjalainen Crusaders-niminen ryhmä otti lehteään varten vastaan eri ihmisten lähettämiä 5 parhaan tai 10 parhaan listoja. Eri kategorioita oli useita, kuten esimerkiksi paras musiikintekijä, paras graafikko, ja niin edelleen. Kilpailevista lehdistä vakavimmin otettava oli sveitsiläisen Brainstormin Zine, joka tosin nimensä mukaisesti yritti olla enemmän lehti ja vähemmän paremmusjärjestyksiä kartoittava listasikermä. Suomalaiset ryhmät olivat varsin hyvin edustettuina kummassakin julkaisussa.

Yhdeksänkymmentäluvun alku näki PC-koneiden ja konsoleiden nousun. Samalla Commodore teki varsin huonoja strategisia päätöksiä ja jäi laitekehityksessä jälkeen. Amigan kohtalo alkoi olla firman konkurssia ville sinetöity. Scene alkoi myös odottaa tulevaa ja koko toiminta alkoi etsiä uusia uomia. Erilaisiin partyihin alkoi osallistua myös PC-koneita käyttäviä, mikä oli sanalla sanoen täysin tyrmistyttävää monien mielestä. Ainakin vielä vuoden 1992 Assembly-messuilla PC-koneilla tehdyille demoille naureskeltiin, mutta takaraivossa kaikilla oli jo ajatus scenen romahtamisesta. Nurkan takana vaanivat jo seuraavan sukupolven *Quake*-pelaajat.

Moni seikka vaikutti siihen, että päätin luopua koneestani. Se tapahtui alkuvuodesta 1992, jolloin laskin saavani koko roinasta vielä kelvollisen hinnan. Ties minne laite monitoreineen ja Mannesmann-pistematriisikirjoittimineen on sittemmin löytänyt tiensä. Myyntipäätökseen vaikuttivat ainakin tietty kyllästyminen vuosien ahkeran toiminnan jälkeen. Juuri ennen poistumistani scenestä silloinen porukkamme liittyi yhden parhaan ulkomaisen ryhmän Suomen jaostoksi. Kaiken yrittämisen jälkeen oli vihdoin saavutettu kaikki mitä haluttiin saavuttaa, oltiin päästy parhaan kymmenyksen joukkoon. Motivaatio laski välittömästi ja niinpä jätin koko Suomen osaston oman onnensa nojaan – vaikka olinkin aiemmin sopinut koko liittymisen juuri muilta sen enempää kyselemättä. En itse asiassa tiedä mitä sen jälkeen tapahtui, vaikka muutamia senaikaisia jäseniä olenkin myöhemmin tavannut.

Viimeisillä partyillä oli mukavaa kävellä rinnassaan nimilappu, jossa oli kaikkien tunteman ryhmän nimi. Suhtautuminen alkoi olla tyystin erilaista pelkästään tuosta pienestä seikasta johtuen. Siinä vaiheessa olin ehkä jo liian vanhakin, ja koko scenen toiminta alkoi näyttää entistä pikkumaisemmalta isojen poikien kumartelulta.

Huipulla oli silti mukava lopettaa.

Tämä artikkelisarja käsittelee tietokoneella tehtyjen demojen sekä laittomien pelikopioiden leimaaman yhteisön, scenen, toimintaa 80-luvun lopulta 90-luvun alkuun. Sarjan kirjoittaja kuului tuolloin yhteen näkyvimmistä kotimaisista ryhmittymistä, joka kuitenkin hajosi 1992-1993 Amiga-tietokoneen valtakauden päättyessä. Nimet, tapahtumat ja paikat on osittain muutettu asianomaisten pyynnöstä. "Zak" ei ole kirjoittajan aiemmin käyttämä alias. Laittomien pelikopioiden levittäminen ja kopiointisuojausten murtaminen ovat laitonta toimintaa, mistä voi seurata korvauksia ja/tai muita oikeudellisia toimia.

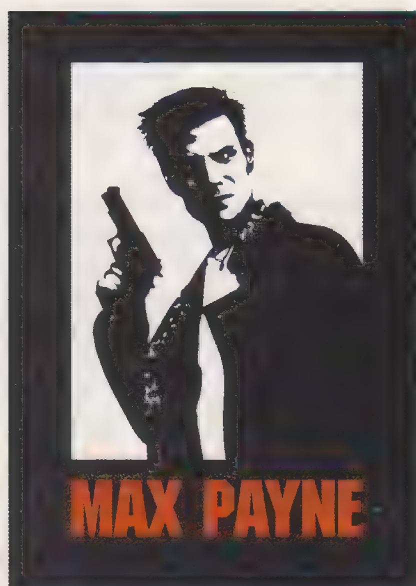
KONSOLIPELAAJAN MAX PAYNE -KISA

...on ratkennut. Verkkosivuillamme käyty kilpailu keräsi runsaasti vastauksia, joista tosin vain kolme ylsi palkinnoille! Näitä onnenmyyriä ovat seuraavat pelurit:

1. PALKINTO (Max Payne –hiirimatto ja T-paita)
ANU SAHLMAN
KERAVA

2. PALKINTO (Max Payne T-paita)
ANTTI KUNNAS
IMATRA

3. PALKINTO (Max Payne T-paita)
VEERA LEHTONEN
KARKKILA

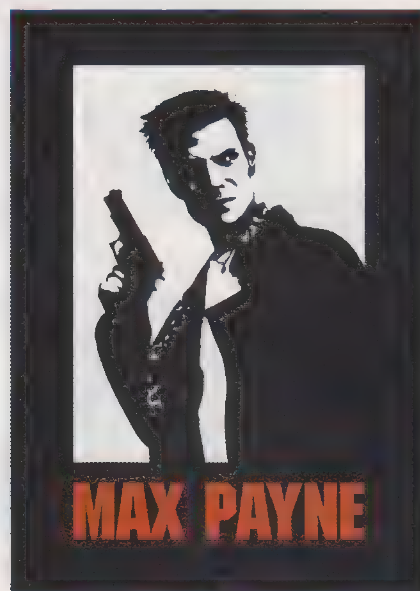


OIKEAT VASTAUKSET

1. NEW YORK (kaupunki johon peli sijoittuu)

2. VALKYR (kaupungissa ongelmia aiheuttava huume)

3. HIDASTUSEFEKTI (Bullet Timen luonne)



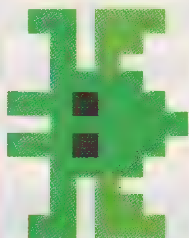
ETSITKÖ KULTAISIA PELIMUISTOJASI? HALUAISITKO PONGIN, VECTREXIN TAI NINTENDO GAME & WATCHIN? ENTÄ COMMODORE 64:N? VASTAUS KAIKKIIN RUKOUKSIISI LÖYTYY LONTOOSTA.



TERVETULOA RETROTAIVAASEEN



Sharp Famicom Twin vuodelta 1988 – Famicom diskettiasemalla ja uudella käyttöjärjestelmällä varustettuna.



– Retro Games ei ole pelkkä liike, sillä toimimme samalla myös museona, sanoo PR-vastaava Jonathan Cronin. Repliikki on samalla vastaus kysymykseeni siitä, miksi kaikki esillä olevat tuotteet eivät ole myytävänä. Hän tarttuu vanhaan televisioon kytkettyyn Pongiin ja jatkaa:

– Esimerkiksi *Pong* on korvaamaton. Siksi emme myy sitä.

Kuten jo nimi antaa ymmärtää, on Retro Games keskittynyt retropelien ja –pelikoneiden myyntiin. Tämä erikoinen liike toimii Cexin eli Computer Exchangen alakerroksessa. Täällä pelaajat voivat tehdä konkreettisen aikamatkan ja kokea uudelleen nuoruutensa parhaat pelimuistot. Kokemus riittää vakuuttamaan pahimmatkin kyynikot siitä, että tietokone- ja konsolipelien kaltaisella viihteellä on oma historiansa ja että sen arvo on noussut viimein sen ansaitsemalle tasolle.

PELIMUISTOJA MYYTÄVÄNÄ... KALLIISTI

Retro Gamesin tiloissa on mahdollista nähdä ultraharvinainen *Pong*, ostaa ikioma Vectrex, ihailla haluttua Twin Famicomia, hypistellä Virtual Boyta, testata Atari 2600:n historiallista *Space Waria* ja ostaa takaisin se ammoin menettämäsi Intellivision, jonka äiti heitti menemään vinttiä siivotessaan. Täältä löytyy myös useita Commodore 64:sia ja Nintendon Game & Watch -pelejä, ja TV-ruuduissa pyörii Mega Driven *Zero Wing*. Tämä on retropelaajan taivas. Sitä se on myös 21-vuotiaalle Barry Watsonille, joka työskentelee täällä.

Miksi perustit retro-osaston?

– Päätimme perustaa Cexille retro-osaston, koska rakastamme vanhoja pelejä. Ei sovi myöskään unohtaa sitä, että tulevaisuutta ei ole ilman historiaa.

Mikä on kallein pelikoneenne?

– Se on uutta vastaavassa kunnossa oleva kasettipohjainen Neo Geo. Se maksaa 3500 markkaa. Meillä on myös täysin käyttämätön Mits Altair 680 vuodelta 1975. Se oli yksi ensimmäisiä koneista, joilla saattoi pelata Microsoftin pelejä. Sen hinta liikkuu 40 000 markan tietämissä.



Käyttämätön Mits Altair. Hinta: vaatimattomat 40 tonnia.

Mitä retropelikoneita olette kiinnostuneita ostamaan ja myymään sitten edelleen liikkeessänne?

– Kaikki ennen vuotta 1993 valmistetut koneet kiinnostavat. Neo Geo, Super NES, NES, Atari 2600, Vectrex, Game Gear, Atari Lynx.... Myös 8- ja 16-bittiset tietokoneet, Commodore 64, Zx Spectrum ynnä muut vastaavat kultakimpaleet ovat tervetulleita.

Millaisia asiakkaanne ovat?

– Asiakkaamme voi jakaa kolmeen kategoriaan. Osa on lähes 30-vuotiaita veteraanipelaajia, jotka haluavat kokea uudelleen lapsuutensa pelimuistot. Jotkut nuoremmat pelaajat taas haluavat ottaa selville, mitä veteraanit tarkoittavat puhuessaan wanhojen hyvien aikojen peleistä. Ja onhan toki huomioitava myös todelliset keräilijät, jotka haluavat kokoelmiinsa maailmanluokan harvinaisuuksia.

Kauanko olet itse pelannut?

– Sain Commodore 64:n kun olin 4. Jäin sille tielle!

Mikä on suosikkipelikoneesi? Entä suosikkipelisi?

– Super NES, *Super Mario Kart* ja *Final Fantasy VI*.

Mitä toivot tulevaisuudelta?

– Toivon pelitunteen ja pelattavuuden palaavan pelien tärkeimmiksi arvoiksi. Ehkäpä niin tapahtuu, kun Gamecube ilmestyy. ■



Barry Watson, 21, on yksi Retro Gamesin työntekijöistä. Jotta tänne pääsisi töihin, täytyy pelihistoria tuntea paremmin kuin omat taskunsa.



Vectrex vaihtaa omistajaa hieman yli 1000 markalla.

OSTA VANHOJA PELEJÄ

FAKTA

Cex suunnittelee liittävänsä myös Retro Games-osaston kotisivuilleen (www.cex.co.uk). Lafkaan voi myös lähettää sähköpostia osoitteeseen enquiries@cex.co.uk, mikäli kokoelmastasi uupuu jokin erityinen retropelikone tai -peli. Tai ehkäpä haluat itse myydä jotain. Liike lähettää halutut tuotteet minne tahansa, joten tylyn pohjolan asukit voivat olla huoletta.

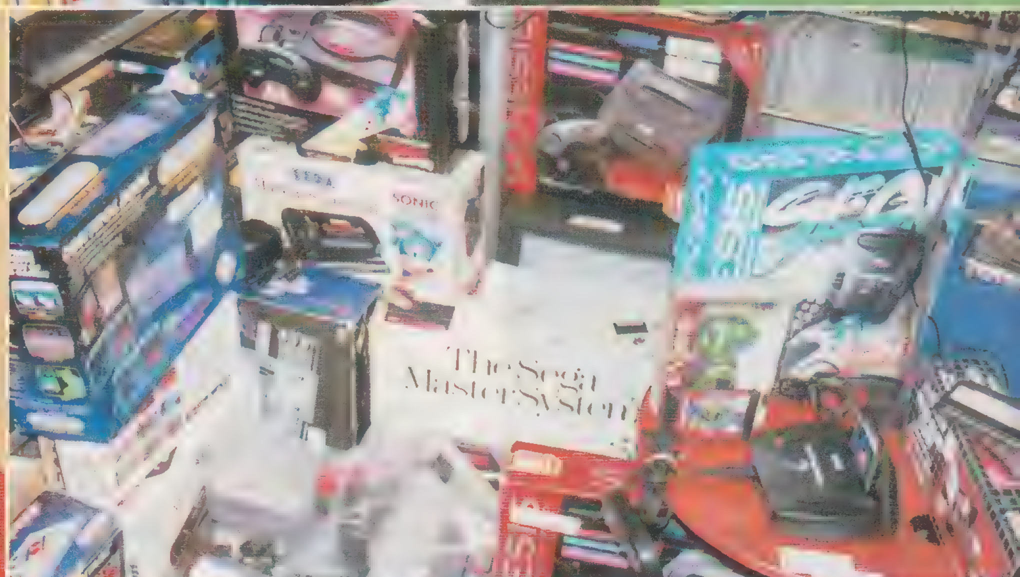
Jos aiot käydä Lontoossa henkilökohtaisesti tai lähettää Retro Gamesin väelle snailmailia, sinun kannattaa silmällä seuraavaa osoitetta: 32 Rathbone Place, W1, London. Puh: 0044-20 76921213.



Lontoon Rathbone Placella sijaitsevan Cexin tiloista löytyy Retro Games, kaikkien nostalgikkojen taivas.



moittu keräilykappale. *Pong* on korvaamaton ja siksi se ei ole myytävänä. Noh, pelkän masinan näkeminen tuntuu coolilta.





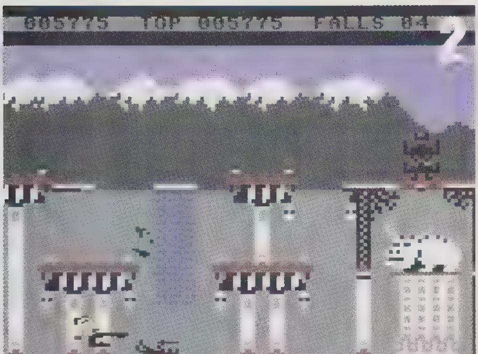
TÄÄLLÄ PELAAJAT VOIVAT TEHDÄ KONKREETTISEN AIKAMATKAN JA KOKEA UUDELLEEN NUORUUTENSA PARHAAT PELIMUISTOT.

SYNTAX ERROR...

KOVIA KOKENEIDEN VETERAANIPELAAJIEN JATKUVA KAIPUU MENNEITTEN PÄIVIEN TUNNELMIIN SAATTAA TUNTUA NUOREMMAN POLVEN PELAAJISTA TODELLA RASITTAVALTA. MIKÄLI *COMMANDO, BARBARIAN* JA *BOULDER DASH* OVAT SINULLE PELKKÄÄ HEPREAA, YMMÄRRÄMME NÄRKÄSTYMISESI. SITÄ EMME TOSIN SUOSTU YMMÄRTÄMÄÄN, MIKSI ET OLE OTTANUT HÄRKÄÄ SARVISTA JA SYVENTYNYT TÄHÄN JOKA PELAAJAN PAKOLLISEEN OPPIMÄÄRÄÄN JO HUOMATTVASTI AIKAISEMMIN! MUTTA EIPÄ SYYTÄ HUOLEEN – TÄMÄNKERTAINEN NUMEROMME HIIHTELEE TIETYILTÄ OSILTAAN RETROTUNNELMISSA, JA NIINPÄ SINULLA ON NYT TILAISUUTESI SYVENTYÄ KLASSIKKOPELIEN KIEHTOVAAN MAAILMAAN. OLITPA SITTEN KELTANOKKAINEN VASTA-ALKAJA TAI PARKKIINTUNUT VETERAANIPELAAJA, LIENET JOSKUS KUULLUT PELIKONEESTA NIMELTÄ **COMMODORE 64...**

TEKSTI: KALLE JA VEIKKO









1 COMMANDO (1985) Räiskintä

Commando oli yksi kaikkien aikojen suosituimmista C64-peleistä, eikä sen taika ole haalistunut vuosien saatossa. Pelin juoni on murhaavassa yksinkertaisuudessaan nerokas – kovapintaisen erikoisjoukkojen sotilaan on raivattava tiensä vihollisen linjojen läpi ja aina näiden päämajaan asti. Aseena hänellä on pelkkä konepistooli ja muutama käsikranaatti, mutta nekin riittävät aikaansaamaan kammottavaa tuhoa. Kaiken kruunaa Rob Hubbardin loistava musiikki, joka nostattaa pelaajan adrenaliinitason kattoon ja jää mieleen päiväkausiksi! Sanalla sanoen kyseessä on loistopeli, jota kaikkien pitäisi kokeilla ainakin kerran.

VM

2 BRUCE LEE (1983) Toiminta / tasoloikka

Kung Fu -mestari Bruce Leen päätyminen pelihahmoksi oli itsestäänselvyys jo 80-luvun alkuvuosina. Hämmästyttävässä, aasialaistyylisessä labyrintissa seikkailevaa Mr. Leetä vainosivat lasersäteiden ja piikkiesteiden lisäksi pahikset, jotka muodostuivat pelaajien keskuudessa yhtä legendaarisiksi kuin itse Bruce Lee. Toinen näistä hemmoista oli vihreä, vertahyytäviä karjaisuja päästävä sumopainija ja toinen taas hintelä ninjanruipelo, joka toisinaan saattoi joutua jopa sumopainijan uhriksi. Sangen mainio oli myös kaksinpelimahdollisuus – kahden Bruce Leen sijaan pelaajat pääsivät ohjastamaan Brucea ja vihreätä sumopainijaa! *Bruce Lee* oli oman aikansa klassikko, ja se on sitä vieläkin.

VM

3 INTERNATIONAL KARATE (1986) Mätkintä

Mitä saadaan, kun pelin ohjelmoinnista vastaa System 3 ja musiikista Rob Hubbard? Aivan oikein – klassikko. *International Karatea* voidaan hyvällä syyllä pitää monien nykyisten mätkintäpelien esi-isänä, eikä sen viehätys ole nähtävästi kadonnut vieläkään: System 3:sta Studio 3:ksi nimensä muuttanut firma aikoo julkaista sen Game Boy Colorille! Tarjolla oli kahdeksan erilaista taistelukenttää ja todella sähäkkää toimintaa, mikä vain parani International Karate + -nimeä totelleen jatko-osan myötä.

VM

4 THE LAST NINJA (1987) Toiminta

The Last Ninja kuului aikoinaan jokaisen vakavasti otettavan pelihullun kokoelmaan. Kyse on kyynisesti sanottuna ympäriinsä kävelemisestä, aseiden keräilystä ja satunnaisesti hyökkäävien vihollisten viipaloinnista rakentuvasta seikkailusta, mutta miten hienosti kaikki toimiikaan... System 3 rutisti Commodore 64:sta jälleen kerran suorastaan käsittämättömän upeaa grafiikkaa – tämän lähemmäs 3D-grafiikkaa on vaikea päästä ainakaan C64:n puitteissa. Myös pelin musiikki on mainiota, mutta joidenkin mielestä kontrollissa oli toivomisen varaa. *The Last Ninja* sai menestyksensä myötä myös liudan jatko-osia, jotka (harvinaista kyllä) yltivät laadussa ja tunnelmassa miltei edeltäjänsä tasolle.

VM

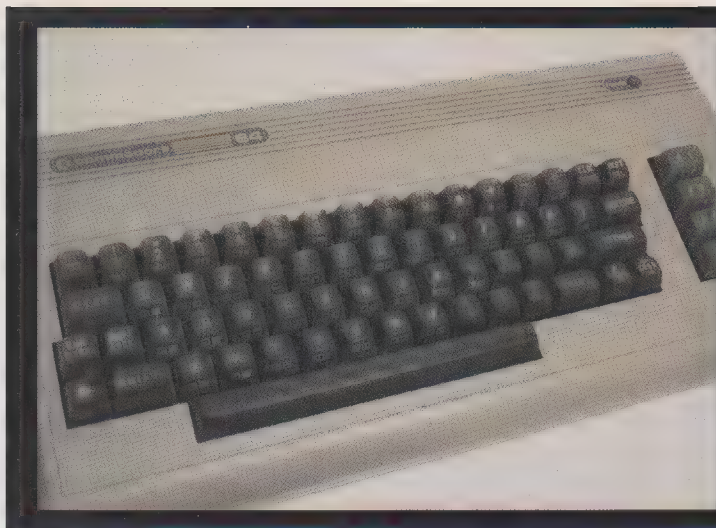


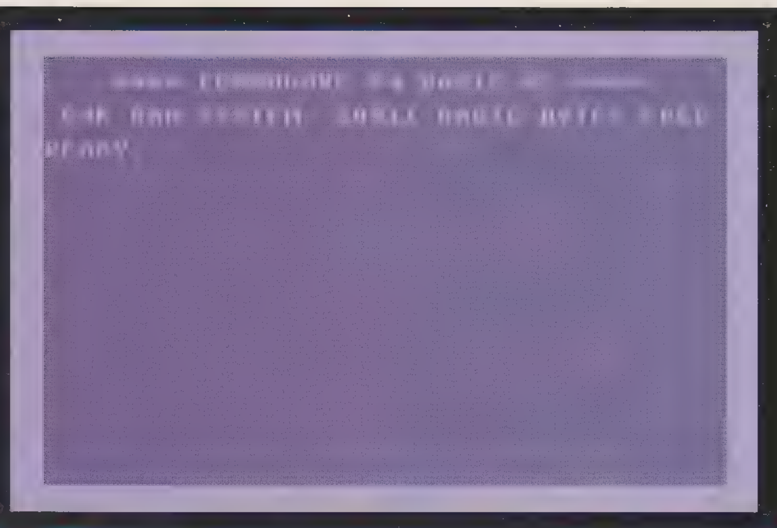
5 BLUE MAX (1983) Toiminta

Grafiikka ei merkitse kaikkea... eritoten *Blue Maxin* tapauksessa tämä on totta. Pelin grafiikka on nykystandardeilla täysin naurettavaa, mutta uskomattoman pelitunteen vuoksi tämä ei haittaa pätkääkään. Pelaajan tehtävänä on lentää ensimmäisen maailmansodan aikaisella hävittäjällä syvälle vihollisen linjojen taakse ja pommittaa vihollisen tehtaita ja tukikohtia. Silloin tällöin vastaan lentää vihollisen koneita, joita voi yrittää ampua alas. Peli on paljon vaikeampi kuin miltä näyttää – varsinainen taidonnäyte on lentää kaksitasolla sillan alitse! Mielenkiintoisena yksityiskohtana mainittakoon, että pelin nimi tarkoittaa Pour le Meriteä eli korkeaa saksalaista kunniamerkkiä.

VM







6 BARBARIAN (1988)
Verilöyly

Barbarianin ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 1988. Grafiikoista vastasi Joe Walker ja musiikista Richard Joseph. Peli iski suoraan keskelle suurinta He-Man-innostusta, ja suosio oli sen mukainen. Kukapa ei haluaisi olla lihaksikas, aivoton ja vaeltaa pitkin laavamaisemaa? Peli tarjosi verta, testosteronia ja häijyn loppubossin. Jatko-osa näki päivänvalon jo samana vuonna.

KR

7 PITSTOP II (1984)
Racing

Formulat ovat aina olleet iso bisnes. Vuonna 1984 ilmestyi jatko-osa suosittuun *Pitstop* –peliin. Sinä vuonna autoilun kuninkuusluokan voitti ikilegendaarinen Niki Lauda. Kovia kisoja käytiin samaan aikaan myös tietokoneella. *Pitstop II* oli parhaimmillaan kaverin kanssa pelatessa, kuten autopelit edelleen ovat. Pelin julkaisijana toimi Epyx-pelifirma, klassikko itsessään sekin.

KR

8 SKATE OR DIE (1988)
Urheilu

Tämän pelin muistavat lähes kaikki – olivat he sitten pelaajia tai eivät. Pelin nimi eli T-paidoissa ja populaarikulttuurissa, ja itse Tony Hawk voi löytää tästä pelistä omat juurensa. Musiikista vastasi kaksikko Rob Hubbard ja Dave Warhol. Voiko enempää sanoa? Jos et ole pelannut *Skate or Dieta,* olet menettänyt olennaisen palasen 1900-luvun bittikulttuuria.

KR





9 OPERATION WOLF (1988)
Räiskintä

Tätä peliä tuli aikanaan tahkottua liikaakin. Kyseessä on erittäin addiktoiva räiskintäpeli, jonka vaihtelevat tehtävät ja viholliset saavat aina yrittämään uudelleen. Tunnelma oli kohdallaan tuossa 1980-luvun muodikkaassa viidakkotaistelussa. *Operation Wolfissa* Rambo kohtaa Platoonin, ja jo testosteronin kyllästämä nimi kertoo pelistä kaiken olennaisen.

KR

10 BOULDER DASH (1984)
Pulmapeli

Vuosi 1984 oli ilmeisen hyvä Commodore 64 –pelien kannalta. Silloin julkaistiin myös tämä klassikko. Kenen päähän pälkähtäisi nykyään julkaista peli, jossa kuljetaan maan sisässä, kerätään timantteja ja varotaan ettei ruudulla vilistävä hahmo jää sortuvien kivien alle? Kaikissa meissä asuu ilmeisesti pieni myyrä. First Star Software osui pelillään kultasuoneen ja sattuneesta syystä *Boulder Dash* tuli saamaan vielä monta, monta, monta jatko-osaa, ja jopa Boulder Dash Construction Kit julkaistiin. Kenttäeditorien historian siivet havisevat!

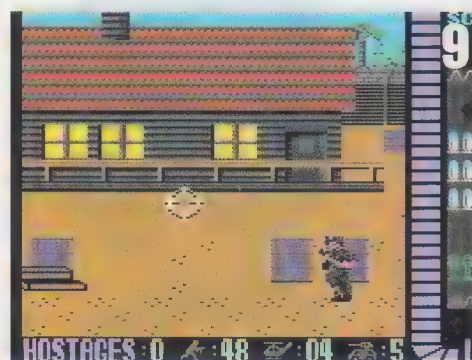
KR

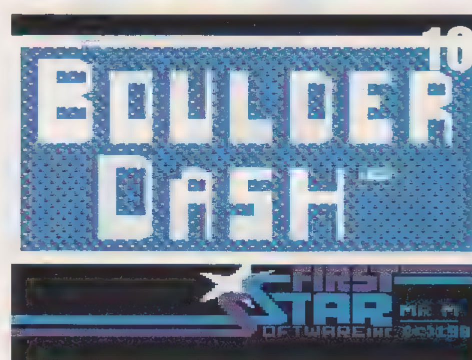
! KYSEENALAISIN KULTTIKLASSIKKO COMMANDO LIBYA (1985)
Räiskintä

Tämä peli on kaikkien aikojen pohjanoteeraus. Sen grafiikka oli huonoa, ääniefektit olemattomia ja pelitunne... no, mahdollinen sellainen ratsasti lähinnä pelaajan luonteen pimeämmillä puolilla. Pelaaja tulittaa kieli poskessa ruudun puolelta toiselle kipittäviä sotilaita ja satunnaisesti kohti vieriviä räjähdetynnyreitä. Mikäli liian moni solttu pääsee läpi, paikalle saapuu pelaajan jyräävä tankki. Tähän asti kaikki on vielä pelkkää standardiräiskintää. Pelin iljettävin piirre on kuitenkin se, että jokaisen kentän jälkeen pelaaja pääsee teloittamaan seitsemän sotavankia. Tarpeeksi pitkälle päästyään saa kyseenalaisen kunnian teloittaa kolme vankia giljotiinilla, ja joka vangin paitaan valituista kirjaimista saatu nimi päätyy high score –listalle. Vastenmielisyydet riittivät takaamaan pelille kulttisuosion, mitä se ei olisi missään nimessä ansainnut.

VM









ARVOSTELUT




Silent Hill 2 -arvostelu löytyy sivulta 44

VEIKKO

IKÄ: 22
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON COMMANDO
PITÄÄ: KLASSIKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:

PIKMIN (GC) – Gamecuben mahtia. **SILENT HILL 2** (PS2) – Ei missään tapauksessa junioreille. **MR. DRILLER 2** (GBA) – Mainio jatko-osa mainiolle pelille. **MAX PAYNE** (PC) – Check it out, tämä ei leiki! **BLUE MAX** (C64) – Grafiikka ei merkitse kaikkea.

TOPI

IKÄ: 27
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:

PIKMIN (GC) – Kaunis. **LUIGI'S MANSION** (GC) – Mario Sunshinea odotellessa. **SUPER MONKEY BALL** (GC) – Maaginen ja mukaansatempaava. **GAMECUBE** – Huippukonsoli!

LOVIISA

IKÄ: 24
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: OMALAATUISET PELIT
EI PIDÄ: TURPAJUHLAPELIT JA MUU MÄTKINTÄ

PARASTA:

SUPER MONKEY BALL (GC) – Loistopeli. **PIKMIN** (GC) – Erittäin viihdyttävä. **MR DRILLER 2** (GBA) – Aion pelata sen läpi...

MARTTI

IKÄ: 26
HARRASTAA: JAPANI, RASKAS BEAT JA RUOKA
PITÄÄ: SEIKKAILU & RÄISKINTÄ
EI PIDÄ: WANNABEPELIJOURNALISTIT

PARASTA:

MARIO KART:SUPER CIRCUIT (GBA) - Pieni konsoli, suuri peli. **PIKMIN** (GC) – Viihdettä parhaimmillaan. **BALDUR'S GATE:DARK ALLIANCE** (PS2) – Yksinkertainen, mutta aiheuttaa mielettömän riippuvuuden.

ISKA

IKÄ: 27
HARRASTAA: OOPPERA (ETENKIN LEIPÄ JA PITSA)
PITÄÄ: TASOHYPPELY JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: ALIPITKÄT SEIKKAILUPELIT

PARASTA:

MR. DRILLER 2 (GBA) – Herra Pora iskee jälleen. **PIKMIN** (GC) – Gamecuben debyyttipeli vakuuttaa. **LUIGI'S MANSION** (GC) – Nyt pääroolissa hössöttää Luigi. **MAX PAYNE** (PC) – Max jyrää kuin motti halkoja.

KALLE

IKÄ: 25 JA RISAT
HARRASTAA: PC-PELIT JA VERKKOJUTUT
PITÄÄ: RÄISKINTÄ JA TAKTIIKKA
EI PIDÄ: OUDOT URHEILULAJIT, LIIAN REALISTISET SIMULAATIOT

PARASTA:

KONSOLIPELAAJA – Muisto vain. **MAX PAYNE (PC)** – Haluatko lomalle New Yorkiin? **WINTER GAMES (C64)** – On aika asettautua Salt Lake Cityn olympialaisten tunnelmaan. **NHL 2002 (PC)** – Ei talvea ilman änhooällää.

ARVOSTELUASTEIKKO

10 TÄLLAISIA KAIKKIEN PELIEN TULISI OLLA! OSTA TAI ITKE.

9 HARVOJEN JA VALITTUJEN ELIITTIPELIEN LUOKKA. ERITTÄIN HOUKUTTELEVA OSTOS.

8 VARSIN HYVÄ PELI. PAKKO-OSTOS GENREN FANEILLE JA MIKSEI MUILLEKIN.

7 KESKITASOA HUOMATTAVASTI PAREMPAA. KIINNOSTAA TAATUSTI PELITYYPIN FANEJA.

6 PAREMPAA KESKITASOA, MUTTA KANNATTAA SILTI TESTATA ENNEN KUIN LADOT PESETASI TISKIIN.

5 KOKONAISUUTENA KESKITASOA TAI HIEMAN SEN ALAPUOLELLA, MUTTA SAATTAA YLLÄTTÄÄ JOILLAIN OSA-ALUEILLAAN.

4 KEHNO PELI, JOITA VALITETTAVASTI TUNTUU SYNTYVÄN JATKUVASTI LISÄÄ.

3 PELI, JONKA TEKIJÄ KÄRSII OLEMATTOMASTA ITSEKRITIIKISTÄ. AIHEUTTAA LÄHINNÄ TRAUMOJA.

2 PELIÄ TYÖSTÄNYT TYÖRYHMÄ PITÄISI VANGITA JA SAATTAA EDESVASTUUSEEN.

1 GAME OVER!

SILENT HILL 2

TAIDETEOKSENA *SILENT HILL 2* ON VAIKUTTAVA. MUTTA PELISSÄ ON PSYKOLOGISESTI INHOTTAVA JUONI JA SIINÄ KÄSITELLÄÄN NIIN LUOTAANTYÖNTÄVÄÄ AIHETTA, ETTÄ KUKAAN KOKO SEIKKAILUN SETVINYT EI TUNNE TYYTYVÄISYYTTÄ PELIN LÄPÄISEMISESTÄ.

Pinnallisten pelien meressä kelluu toisinaan sellaisiakin pelejä, jotka ovat niin nerokkaasti tuotettuja tai niin armottoman provosoivia, että niiden meno jää huomaamatta vain harvalta. *Silent Hill 2* on niitä pelejä, mutta siinä myös ylitetään kaikki rajat ja pyyhkäistään pois kaikki ihmisten vaalimat stereotyyppiset oletukset peleistä. Tuottaja Akihiro Imamura on ylittänyt kaikki rajat *Silent Hill 2:lla* ja avannut Pandoran lippaan kymmenille tuhansille pelinluojille ympäri maailmaa. Tämän pelin jälkeen pelimaailma ei ole entisensä. Ei hyvässä eikä pahassa.

Silent Hill 2 ei ole suoranainen jatko-osa. Harrysta, Cherylistä tai Cibylistä ei näy vilaustakaan – vain kaupunki on sama. Tällä kertaa pelaaja ottaa hahmokseen keski-ikäisen James Sunderlandin, joka on menettänyt vaimonsa sairaudelle kolme vuotta aiemmin. Mutta yllättäen James saa vaimoltaan kirjeen, jossa tämä pyytää häntä luokseen Silent Hilliin. Mies ei epäröi hetkeäkään, ja pian päädymme taas torkkuvaan aavekaupunkiin. Aivan kuten edeltävässäkin pelissä, Konami pyrkii kehittämään tiiviin tunnelman pelin alusta alkaen, mutta pelin johdannossa vallitseva hyytävä tyyneys vaihtuu karmeisiin väkivallan ja yököttyksen orgioihin. Eri aineksia yhdistää suhteellisen sekava tarina. Konamin pyrkimys sekoittaa mystiikkaa, yliluonnollisia ilmiöitä, splatteria, rakkautta ja sielunhätää saa aikaan harvinaisen seikkailunlajin. Mutta kuinka Konami yrittääkin sekoittaa aineksia, eniten alaa valtaavat kuitenkin väkivalta ja pulmanratkaisu. Niistä tulee pelin kivijalka tuottajan vaivannäöstä huolimatta. Siinä mielessä *Silent Hill 2* on kaksijakoinen. Yhtenä hetkenä peli pyrkii olemaan älyllisesti piristävä kirjailija Edgar Allan Poen malliin, toisena se jo haluaakin muistuttaa Tood Sheetsin ohjaamaa leffaa *Zombie Bloodbathin* tyylillä.

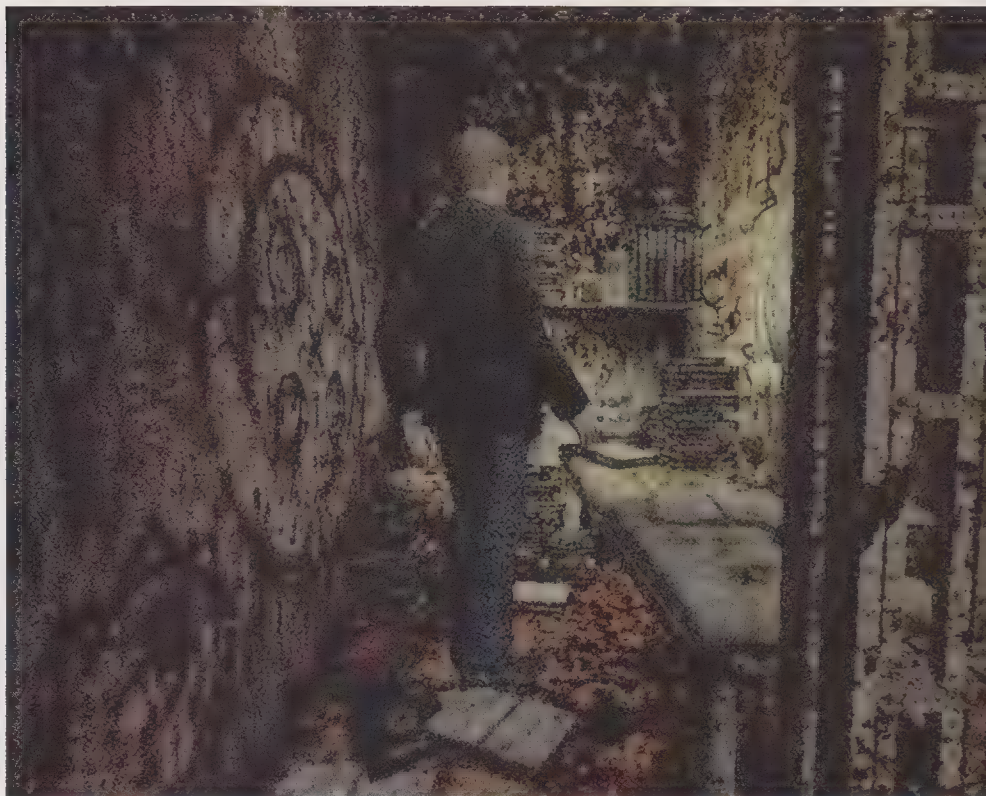
OMAA LUOKKAANSA

Silent Hill 2:ssa ei ole siinä mielessä mitään uutta, että suuri osa pelin perusteista on peräisin ykkösosasta. Lähinnä Konami on panostanut pelin audiovisuaalisen laadun parantamiseen. Lopputulos on yli kaikkien odotusten. Oli neronleimaus käyttää Sonyn S-Force Sound 3D Sound Libraryа. Pelaaja jää tosiaan äänen pauloihin. Näytteen äänen tehosta sain pelin lopussa vaellellessani kosteissa labyrinteissa Silent Hillin alla. Kuulen vesipisaroiden putoavan, vaikka istun omassa olohuoneessani pelaamassa. Monsterimöly toimii samalla tavalla. Kun hirviö lähestyy hitaasti vasemmalta, kuulostaa siltä kuin ääntelijä tulisi ihan oikeastikin vasemmalta. Olin luullut, että niin vahvan vaikutelman luominen ilman Surround Soundia olisi mahdotonta. Tällaisesta tekniikasta tulee epäilemättä yleistä käytäntöä tulevaisuudessa. S-Force Sound 3D Sound Libraryn lisäksi äänituottaja Akira Yamaoka on mielestäni onnistunut luomaan herkullisen äänitehosteiden ja musiikin kirjon.

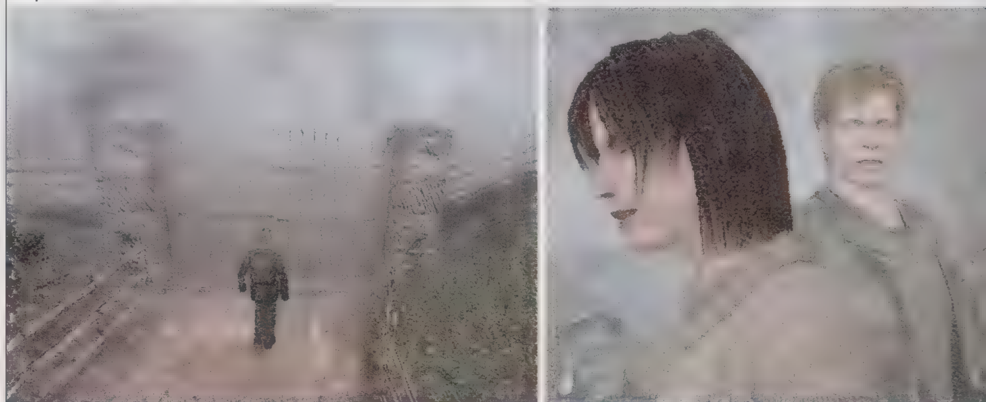
Grafiikaltaan *Silent Hill 2* on omaa luokkaansa. Peli on yksityiskohtainen ja tunnelmallinen. Ympäristöt, jotka ovat pääosin ykkösosan inspiroimia, ovat taidolla tehtyjä ja antavat aidon vaikutelman. Efektejä on ehkä käytetty turhan säästeliäästi, mutta ne tekevät kuitenkin tehtävänsä. Konami on onnistunut myös valonlähteiden käsittelemisessä.

RAAKAA VÄKIVALTAA

Niin kuin aiemmin jo sanoin, *Silent Hill 2* koostuu pääosin kahdesta aineksesta: väkivallasta ja pulmanratkaisusta. Niitä pelaaja voi tietyssä määrin ohjata säätämällä pelin vaikeustasoa. Se ei suinkaan ole mikään uraauurtava uutuus, mutta *Silent Hill 2:ssa* voi valita toiminnan ja pulmanratkaisun vaikeustasot erikseen. Jos toiminta kiinnostaa eikä aivojen vaivaus huvita tai päinvastoin,



Seinät on silattu paholaisen symboleilla ja muulla henkimaailmaan viittaavalla. Pentagrammi sellin seinässä vihjaa, ettei kaikki ole kohdallaan kosteissa vankiluolissa.



***SILENT HILL 2:SSA* ON MUUTAKIN RAAKAA KUIN VÄKIVALTA, SILLÄ PELISSÄ ON NIIN KARKEITA KOHTAUKSIA, ETTÄ NIITÄ ON VAIKEA SANOIN KUVAILLA. *SILENT HILL 2:N* ARVOSTELEMINEN ON PELITOIMITTAJAN URANI VAIKEIMPIA TEHTÄVIÄ.**







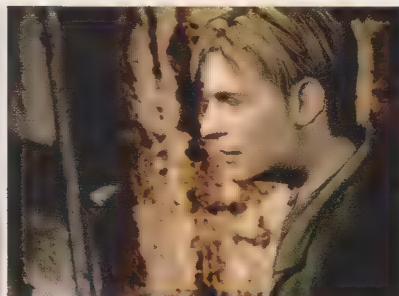
Akihiro Imauran pelissä on paljon häiriintyneitä ja raakoja kohtia. Näitä kuvia voi vielä pitää kesyinä.



Vielä äsken huone oli tyhjä, mutta yhtäkkiä rätisevän TV:n ääressä istuu murhattu mies.



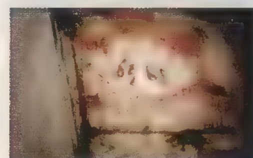




PULMALLINEN PELI

FAKTA

Silent Hill 2:ssa on paljon pulmia ratkaistavana, ja moni niistä osoittautuu tosi visaiseksi. Niin kuin seikkailupeleissä yleensä, useimmissa hankalimmista kohdista pelaajalta vaaditaan englannin kielen taitoa ja melko kehittynyttä päättelytaitoa. Osa pulmista on arvoituksia tai kulttuuriviittauksia. Toisiin pitää lukea läksynsä. Pienenkin yksityiskohdan missaaminen voi syöstä pelaajan juoksemaan tuntitolkulla pitkin käytäviä, huoneesta toiseen. Siltä piinalta välttyäkseen pitää olla äärimmäisen tarkkaavainen kuin Sherlock Holmes ikään ja tutkia kaikki, mikä saattaa osoittautua johtolangaksi. Lipastonlaatikot, seinät, roskat ja likaiset vaatteet saattavat salata esineitä tai tärkeätä tietoa. Muistakin se.



Pieni veritahra seinässä auttaa aarrearkun avaamisessa.

ominaisuus on omiaan. Pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat seikkailuun, ja kun peliä on veivannut pariin otteeseen on selvää, että jo *Silent Hill 2:n* alussa tehdyt valinnat vaikuttavat seikkailun sisältöön, eivät siis vain lopun valinnat. Lopusta puheen ollen, *Silent Hill 2* kestää kolmesta kahdeksaan tuntia. Se saattaa tuntua melko lyhyeltä, mutta minusta se on ihan sopiva määrä toisiin samanlaisiin seikkailupeleihin verrattuna. Niin kuin edeltävässäkin pelissä, loppuvaihtoehtoja on pari erilaista, niin kuin mukava nippu kätkettyjä juttuja, jotka paljastuvat vain oikeiden valintojen jälkeen.

Silent Hill 2:n väkivallasta voin sanoa, että se on raakaa. Jamesilla on käytössään muun muassa moottorisaha ja metsästyskivääri. Päätelkää itse, millaista sotkua niillä saa aikaan. Mutta *Silent Hill 2:ssa* on muutakin raakaa kuin väkivalta, sillä pelissä on niin karkeita kohtauksia, että niitä on vaikea sanoin kuvailla.

Silent Hill 2:n arvosteleminen on pelitoimittajan urani vaikeimpia tehtäviä. On vaikeaa olla olematta täysin subjektiivinen. Pelissä on monia ristiriitaisia tunteita herättäviä kohtia, joilta on vaikea sulkea silmiään. Juoni on psykologisesti inhottava, ja siinä käsitellään niin luotaantyötävää aihetta, että kukaan koko seikkailun setvinyt ei tunne tyytyväisyyttä pelin läpäisemisestä. Siitä huolimatta otan työn laadun huomioon, ja siinä suhteessa Konami sekä tuottaja Akihiro Imamura ovat onnistuneet yli kaikkien odotusten.

MARTTI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KCET**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Hyvää ja toimivaa, mutta etenkin tunnelmallista grafiikkaa.	8
ÄÄNET	Erittäin hyviä ääniefektejä. Sävelmät niin ikään.	10
KONTROLLI	Selvästi parempi kuin *Silent Hill 1:ssä*. Valikoiden rajaus olisi voinut olla parempaa.	8
HAASTE	Eri vaikeustasojen ja loppujen ansiosta *Silent Hill 2:n* arvo nousee silmissä	6
YHTEENSÄ	Säälimättömän provosoiva.	8

NHL 2002



Tänä vuonna kiekon pussittaminen on vaikeampaa. Maalivahdit liikkuvat ketterästi sivusuunnassa, mutta vastineeksi päästävät läpi kaukaa lauotut laakit.

NHL 2002:n PlayStation2-versio on paljon parempi kuin viime vuoden hutaistu tuotos.

TUULETA KUNNOLLA

Yksi *NHL 2002:n* uutuuksista (sekä PC:lle että PlayStation2:lle) on mahdollisuus tallettaa tuuletuksia ja käyttää niitä myöhemmin eri nappuloita painelemalla. Maalin jälkeen pelaajalla on muutama sekunti aikaa hyppiä ympäriinsä, käyttää mailaa leikkikiväärinä tai heiluttaa sitä päänsä päällä kuin propellia. Miten ihmeessä olemme jaksaneet pelata lätkää ilman tätä toimintoa?

VIIMEVUOTISESSA NHL-PELISSÄ PLAYSTATION2:LLE EI OLLUT HURRAAMISTA. *NHL 2002:N* ANSIOSTA SAATAMME ANTAA VANHAT SYNNIT ANTEEKSI.

Tuottaja Dave Warfield myöntää, että *NHL 2001:n* kehittämiseen PlayStation2:lle oli aikoinaan liian vähän aikaa. Monien mielestä tuloksesta tuli sen mukainen, mutta tämän vuoden teos korjailee vahinkoa. *NHL 2002* PlayStation2:lle muistuttaa niin paljon PC-kaksostaan, että eroa on vaikea huomata. Tietysti eroavaisuuksiakin on.

Luonnollisista syistä PlayStation2:lle ei voi siirtää omaa kuvaa, mutta oman pelaajan voi toki luoda valmiiksi piirretyistä kasvonosista. Internetissä pelaaminen jää edelleen vain teoreettiseksi mahdollisuudeksi PlayStation2-pelaajille. Vaikka modeemin voi ostaa, tarvittavaa ohjelmistoa nettiin pääsemiseksi ei ole.

MONIA UUTUUKSIA

Uutta tässä PlayStation2-versiossa on se, että ohjauksen voi lukita johonkin tiettyyn pelipaikkaan. Toisin sanoen koko matsin voi niin halutessaan pelata vasempana laitahyökkääjänä tai puolustajana. Se oli mahdollista jo viime vuonna PC:llä, mutta ei vielä PlayStation2:lla.

Toinen uutuus on nimeltään NHL -kortti. Se on eräänlainen keräilykortti, jossa on kiekkoilijan kuva. Toiminto on myös PC-versiossa ja se on melko erikoinen. Pelaajalle jaetaan pisteitä matsien tapahtumien mukaan. Esimerkiksi viiden aloituksen voittamisesta peräkkäin tai hattutempun yhdellä pelaajalla tekemisestä saa sata lisäpistettä. Pisteillä voi sitten ostella kortteja pelissä. Korteilla on erilaisia positiivisia ominaisuuksia, jotka voi ottaa käyttöön milloin hyvänsä matsin aikana.

Sanotaan vaikka, että saat kortin Tommy Salosta, minkä ansiosta hän on sankari yhden erän ajan. Jos Tommy Salo on joukkueesi maalivahti, voit paussata pelin ja ottaa kortin käyttöön jotakin erityisen tärkeää ottelua varten. Jotkut kortit ovat melko kipeitä, muun muassa "Pea shooter", jolla voi muuttaa haluamansa vastustajan niin voimattomaksi, ettei tämä pysty lyömään kiekkoa paperipalankaan läpi. Itse en pidä korttisähläilystä ollenkaan, ja otankin sen aina heti pois käytöstä

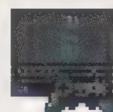
SANKAREITA JA TARKKA-AMPUJIA

Otteluissa näkyy kaksi uutta pelaajamerkkiä: sankarimerkki ja tarkka-ampujamerkki. Ne ovat mukana sekä PC-versiossa että PlayStation2:ssa. Sankarimerkki myönnetään häviöllä olevan joukkueen pelaajalle, joka pelaa täysillä viimeisen erän viimeiset kymmenen minuuttia. Sankarin avulla joukkue saa rehdin mahdollisuuden päästä tasoihin, vaikka se olisikin kaksi maalia tappiolla matsin loppuvaiheessa – siis jos joukkueessa on sankareita. Tarkka-ampujat ovat juuri sitä miltä kuulostavatkin – taitureita tuikkaamaan kiekon maaliin. Sankaritoiminto on ihan hauska, ja sen ansiosta otteluista tulee tasaisia ja jännittäviä loppuun saakka.

Ainoa nimenomaan PlayStation2-versiossa minua häiritsevä juttu on se, että joitakin ohjaimen nappuloita voi käyttää vain tiettyihin toimintoihin. En siis voi käyttää L - tai R-nappuloita lisävauhtiin, vaikka haluaisin. Typerää! No jaa, ääni on huippuluokkaa niin kuin yleensä, ja vaisu selostaja on muuttunut kreisiksi kanadalaiseksi, joka suoltaa suustaan sutkautuksia – joskus jopa huvittavia.

Ei ole epäilystäkään, etteikö tämä olisi tämän hetken paras jääkiekkopeli. Jos sinulla on sekä PlayStation2 että PC, suosittelisin kuitenkin ostamaan PC-version, koska se tarjoaa enemmän muokkausvaihtoehtoja ja nettipelimahdollisuuden, modeemiliigat sun muut herkut. Muuten PlayStation2-versio on kannattava ostos ja suuri edistysaskel viime vuoden hutaistuun peliin verrattuna.

MARTTI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS**
VALMISTAJA **EA SPORTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-8**

GRAFIIKKA	Parempaa kuin viime vuonna.	8
ÄÄNET	Ensimmäinen konsolipeli, jossa on aito surround-soundi.	8
KONTROLLI	Miksen saa valita nappuloita itse?	6
HAASTE	Sesonkiin kuuluu runsaat 80 matsia. Pelaa 10 sesonkia.	9
YHTEENSÄ	Täysin verrattavissa PC-kaksoseen.	8

F1 2001

ELECRONIC ARTS LISÄÄ YKKÖSEN PELINSÄ NIMEEN JA NOSTAA KONSEPTIN UUDELLE TASOLLE. NIINHÄN?

No jaa. Uusia tasoja saa turhaan tähyillä. Mutta Electronic Arts on joka tapauksessa paiskinut töitä parantaakseen ja nopeuttaakseen keulakuvaansa moottoriurheilun saralla. Jostakin syystä kehittäjät ovat myös saaneet päähänsä, että konseptin kohentamiseen kuuluu esitellä puolipukeisia pimuja. Isorintainen nainen ahtautuneena lateksisiin hotpantseihin ei, hyvät lukijat, sovi tähän peliin. Peli olisi vähintään yhtä hyvä, korjaan, parempi ilman hänen läsnäoloaan. Ainakin nykyisessä vaatetuksessa.

Epäreilua ja turhaa vyön alle lyöntiä lukuun ottamatta Electronic Arts on toki parantanut joitakin pikkuseikkoja sitten pelin viime version. Etenkin ohjausapujärjestelmää on viilattu hieman. Jokaista ohjaustehostinta ei enää tarvitse itse laittaa päälle ja pois. Sen sijaan pelaaja valitsee Normal- tai Simulation-tilan. Ensivaikutelmalta systeemi saattaa tuntua huonolta. Vaan kun niin ei ole! Uuden järjestelmän ansiosta voi valita normaalin ajotavan joutumatta tuntemaan itseään mameroksi. Toisin sanoen radasta selviää ehjin nahoin jo ensimmäisellä ajokerralla. Hurraa!

VAUHDIN HUUMAA

Electronic Arts on todella onnistunut välittämään sen tunteen, joka syntyy pari senttiä asfaltin yllä kiitämisestä 300 kilometrin tuntivauhdilla. Vähintäänkin huimaava tunne. Vauhdintunteesta saa eniten irti, kun valitsee kuvakulman auton sisältä, ei ulkoa. Oma suosikkini kuvakulmista on se, missä kamera sijaitsee juuri kuskin kypärän päällä. Jos kuskiksi on valinnut Montoyan, näkee ihan kaikki heijastukset miehen hohtavassa hopeakypärässä.

F1 2001:ssa, niin kuin voi odottaa, ei ole tapahtunut mitään järisyttävän suurta muutosta edeltävään peliin. Mutta sen sijaan, että kehittäjät olisivat päättäneet vain hioa valmista konseptia, siihen on lisätty tujaus toimintaa. Siinä on tehty ihan oikein. Nyt ei ole kyse simulaation ja actionin sekoituksesta, vaan valinnasta niiden välillä. Ja molemmat vaihtoehdot saa samalla levyllä. **TOPI**



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS**
VALMISTAJA **ELECTRONIC ARTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**

GRAFIIKKA	Valitettavasti ei kovin kaunista. Mutta nopeaa.	7
ÄÄNET	Murisevia moottoreita, niin kuin yleensä.	8
KONTROLLI	Parempaa kuin koskaan. Etenkin jos valkkaa Normal Moden.	8
HAASTE	Pelaajan täytyy avata käyttöönsä monia ja usein täysin turhia asioita.	7
YHTEENSÄ	Niin kuin ennenkin.	7

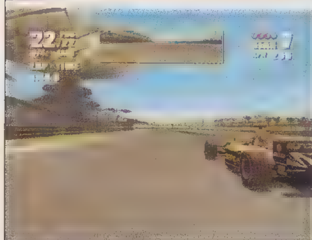
AVAUSMANIA FAKTA

Electronic Arts on tosiaankin omaksunut suositun tavan tarjota avautuvia toimintoja pidentääkseen pelin kestoa. F1 2001:ssa pelaaja voi avata käyttöönsä ratojen lisäksi säätyyppejä ja vauriomahdollisuuksia sekä joitakin epätavallisia hiluja. Valinnat saa avata selviytymällä erilaisista haasteista. Esimerkiksi pysähtymällä tietylle alueelle tietyssä ajassa. Niin kuin aikaisemmissakin pelin versioissa haasteet voivat olla vertahyytävän vaikeita. Electronic Arts on kuitenkin lyhentänyt latausaikoja ja siten mustelmat ohimolla haalistuvat hieman.





Ellet ole avannut vaurioitumisvaihtoehtoa, ole tyytyväinen. Nyt voit ruhjoa vastustajiasi ja sytyttää heidän autonsa liekkeihin joutumatta pelkäämään oman henkesi edestä!







Jos ajajat näkisi edestä, näkisi kuinka kauhuissaan he ovat.

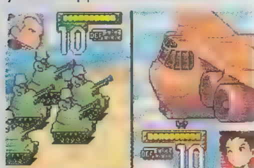


ADVANCE WARS

FAKTA

PIDÄ JOUKKOSI JÄRJESTYKSESSÄ

Intelligent Systems on kehittänyt varsin yksinkertaisen strategiapelin, joka ei vaadi pitkää paneutumista ohjekirjaan ennen pelaamisen aloittamista. Taistelukentällä voittaminen vaatii kuitenkin tiettyjen perusasioiden hallitsemista. Yksi niistä on joukkojen vahvojen ja heikkojen puolien tunteminen. Pommikone päihittää esimerkiksi helposti tavalliset panssarijoukot, mutta ei pärjää ilmatorjuntaroboteille. Joukkojen hallinta on kaiken perusta *Advance Warsissa*. Kuluu myös hyvän aikaa ennen kuin kaikki yksiköt oppii hallitsemaan.



Tässä esimerkki varsin viisaasta hyökkäyksestä.

***ADVANCE WARS* ON TASKUKOKOINEN STRATEGIAPELI. SE ON HELPPO HALLITA JA PELAAMINEN TEMPAA MUKAANSA.**

Intelligent Systems koostuu pitkälti edesmenneen Gumpei Yokoin oppipojista, jotka tunnettiin aiemmin Nintendossa nimellä R&D3. *Advance Wars* ei toisin sanoen ole ryhmän ensimmäinen peli, mutta debyytti *Game Boy Advancella* kylläkin.

Advance Wars sisältää ominaisuuksia, joita olemme aiemmin nähneet esimerkiksi peleissä *Final Fantasy Tactics* ja *Civilization*. Näitä ominaisuuksia on sitten yksinkertaistettu ja jalostettu. Pelissä on myös täysin uniikkeja ominaisuuksia, kuten nelinpelimahdollisuus linkkikaapelin avulla. Ei ole mikään yllätys tai salaisuus, että Intelligent Systems on selkeästi tähdännyt peliin, jossa olisi suuri sosiaalinen ulottuvuus esimerkiksi *Pokémonin* tapaan. Ratoja voi rakentaa itse, pelaajien henkilökohtaiset armeijat voivat kohdata linkkikaapelin avulla – ja nämä ovat vain makupaloja siitä, mitä *Advance Wars* voi tarjota.

PEDAGOGISTA

Kuten suurin osa Nintendon peleistä, myös *Advance Wars* on jossain määrin opettava. Ennen astumista varsinaiseen peliin täytyy käydä läpi muutama harjoittelutehtävä. Kun 14 tehtävää on ratkaistu, aukeaa uusia pelimahdollisuuksia, joiden joukossa on muun muassa sotakampanja. Sellaiselle pelaajalle, joka ei jaksa käydä kaikkia neljäätoista tehtävää läpi, on vaihtoehtona hypätä suoraan viimeiseen harjoitustehtävään nimeltä Fog of War. Kyseisen tehtävän jälkeen sotakampanjat avautuvat normaalisti. Erilaisten sotakampanjoiden läpäisystä pelaaja palkitaan kultarahoilla, joilla voi puolestaan ostaa karttoja Hachi-nimiseltä hahmolta. Karttoja voi käyttää monella tavalla. Jos taas ei halua tuhlata rahaa Hachin karttoihin, voi varojaan käyttää vaikka oman taistelukentän luomiseen, jonka voi vaihtaa kaapelin avulla ystävän kanssa.

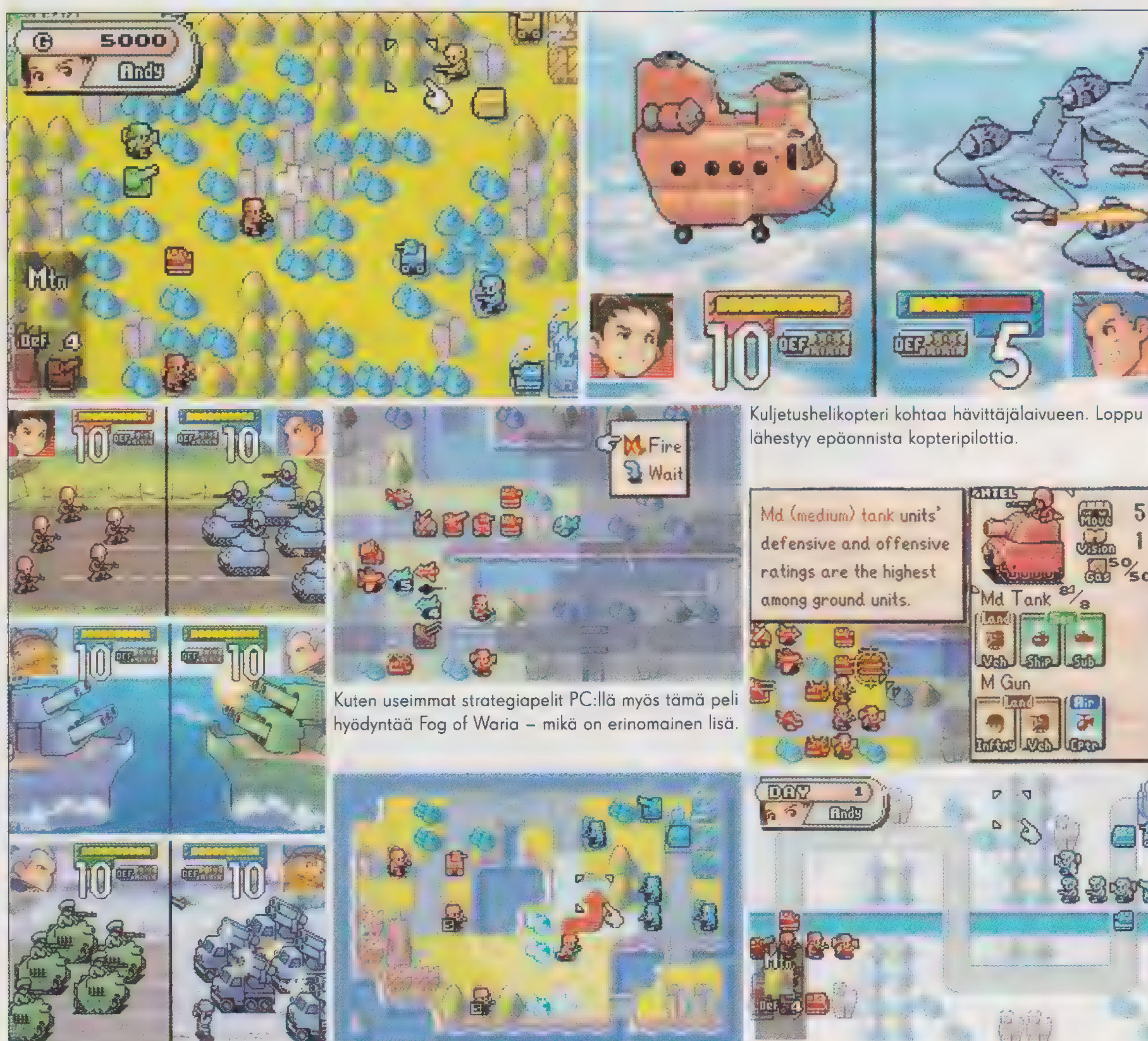
Advance Wars on yksinkertainen ja hauska strategiapeli, jota on hauska pelata joko yksin tai ystävien kanssa. Pelissä on leppoisa tunnelma ja hieno, terävä grafiikka, joka on lähes perusominaisuus japanilaisissa pelituotteissa. Ainoa seikka, josta haluan suoranaisesti valittaa, on taistelukentän tilanteista välillä varsin pihalla oleva tekoäly. Vaikka tämä vika toimiikin pelaajan eduksi, on se pidemmän päälle harmittava puute muuten hyvässä pelissä.

MARTTI



PELIKONE **GAME BOY ADVANCE**
LUONNE **STRATEGIA** JULKAISIJA **NINTENDO**
VALMISTAJA **INTELLIGENT SYSTEMS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**

GRAFIIKKA	Värikästä ja tarkkaa, kuten useimmissa japanilaisissa peleissä.	8
ÄÄNET	Digitaaliset kitarat eivät ole koskaan tehonneet minuun.	6
KONTROLLI	Hyvä ja yksinkertainen.	8
HAASTE	Tässä on useampi peli yhdessä. Paratiisi strategiafaneille.	8
YHTEENSÄ	Erinomainen strategiapeli pienellä formaatilla.	8



Kuljetushelikopteri kohtaa hävittäjälaivueen. Loppu lähestyy epäonnista kopteripilottia.

Kuten useimmat strategiapelit PC:llä myös tämä peli hyödyntää Fog of Waria – mikä on erinomainen lisä.

THE ITALIAN JOB





Toisin kuin pelin elokuvallisessa esikuvassa, ei kaikki ajotoiminta suinkaan tapahdu ulkotiloissa.



Eletään 60-lukua Lontoossa, eli kaikki olisi voinut onnistua. Nyt jäädään kuitenkin korkeintaan puolitiehen.



ELOKUVA *THE ITALIAN JOB* FAKTA

Leffa nimeltä *The Italian Job* julkaistiin vuonna 1969 ja on edelleen yksi gangsterifilmien klassikoista. Michael Caine näyttelee siinä pikkuvaras Charlie Crowleria, joka jahtaa neljän miljoonan arvoisia kultaharkkoja. Ajojahti siirtyy Lontoon kaduilta Italian Torinoon ja edelleen Sveitsin Alpeille. *The Italian Job* on todellinen 60-luvun ylistys, ja mukana on hienoa musiikkia sekä villejä takaa-ajokohtauksia.



***THE ITALIAN JOB* HALUAA OLLA COOL, MUTTA JÄÄ TURHAUTTAVASTI JÄLKEEN KUNNIANHIMOISISTA TAVOITTEISTAAN.**

Elokuva *The Italian Job* ilmestyi kauan ennen PlayStationia - jopa ennen Konsolipelaajan keskivertolukijoiden tai allekirjoittaneen syntymää. Filmiä voi olla nykysuomessa myös hankala saada käsiinsä. Kyseinen elokuva on joka tapauksessa pelin lähtökohta, ja leffaan pohjautuvan pelin idea on monesti se, että pelaaja voi jollain tavalla tunnistaa elokuvan mihin pelissä viitataan. Näin monesti käykin, mutta *The Italian Job* harhautuu tässä kohtaa väärälle tielle. Pelin kehittäneet näyttävät pitäneen ennakko-oletuksena sitä, että pelaaja on todellakin nähnyt myös kyseisen elokuvan. Välijaksot jäävät samaisesta syystä hieman etäisiksi ja ohuiksi.

The Italian Job haluaa olla hieno, mutta onnistuu siinä vain osin. Anglofiilinä tunnen tiettyä mielihyvää saadessani kaahata pitkin Lontoota 60-luvun autossa, vastaanottaa ohjeita leveällä cockneyn murteella ja huiputtaa poliiseja. Siksi on vielä harmillisempaa, että pelin kehittely tuntuu jääneen monilta osin puoliväliin. Huonosti esitetty tarina, johon jo viittasin, on yksi esimerkki. Grafiikka ja pelikontrolli ovat vielä kehnompia. Näin konsolin elinkaaren loppumetreillä ei ole liikaa vaadittu, että pelinkehittäjät olisivat oppineet tekemään laitteelle kelvollista grafiikkaa. *The Italian Job* onnistuu parhaimmillaankin olemaan puoliksi hyvän näköinen, pahimmillaan taas täysin kammottava, erityisesti kantikkaiden ihmishahmojen kohdalla. Huonoimmin onnistuu kuitenkin kontrolli - auto ei yleensä tunnu tekevän sitä mitä sen haluaisi tekevän. Absurdit liikennetilanteet eivät nekään juuri auta tilannetta.

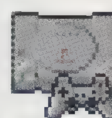
60-LUVUN *DRIVER*

Ei liene salaisuus, että tekijät *The Italian Jobin* takana ovat katsoneet *Driverin* kertaan jos toiseenkin. Pelissä on kyse samanlaisesta toiminnasta: Poliisien pakenemista, takaa-ajoja ja kaahausta kaupungin kaduilla. Pelin kuluessa pelaaja pääsee kokeilemaan monenlaisia autoja Pakistanin suurlähettilään loistoautosta jeeppeihin ja busseihin.

60-luvun Lontoon, Torinon ja Sveitsin teiden lisäksi pelistä löytyy muitakin vaihtoehtoja. Pelissä voi ajaa tarkkuusajoa, pelata ystävien kanssa partyversiota tai vain kruisailla pitkin Lontoon katuja.

The Italian Job ei ole surkea peli. Siinä olisi ollut kuitenkin potentiaalia paljon parempaan; hyvä lähtökohta ja konsepti. Tällaisenaan peli kiinnostanee lajityypin faneja, mutta ei jää pelihistoriaan mestariteoksena.

MARTTI



PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **SCI** VALMISTAJA **PIXELOGIC**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-6**

GRAFIIKKA	Jaa-a.	5
ÄÄNET	Hienoa musiikkia ja cockney-murretta.	7
KONTROLLI	Sitä itseään.	4
HAASTE	Muutamalla pikku kikalla ja hauskalla tyylillä peli jaksaa viihdyttää jonkin aikaa.	6
YHTEENSÄ	**Hieno konsepti ei tarkoita automaattisesti hyvää peliä.**	5

SPY HUNTER

KAKSI PELAAJAA
Kuten kilpa-ajopeleissä kuuluukin, voi *Spy Hunterissa* kaksi pelaajaa mitellä toisiaan vastaan. Kaksinpelissä pelattavat kentät ovat yksinpelikampanjasta. Kentät täytyy tosin saada ensin käyttöönsä selvittämällä ne yksinpelimoodissa. Valitettavasti kaksinpelimahdollisuus ei ole niin hyvä kuin voisi olla. Kaikki hauskat yksityiskohdat on karsittu radoista kaksinpelissä pois ja peli yksinkertaistettu "kumpi tulee ensiksi maaliviivan yli" –kilpailuksi.

MIDWAYN *SPY HUNTER* ILMESTYI VUONNA 1983 KOLIKKOPELIHALLEIHIN. AINAKIN GRAFIIKKA ON PARANTUNUT SITTEMMIN KYSEISEN PELIN KOHDALLA.

Spy Hunterin suosio on saanut myös muut kokeilemaan samaa konseptia. Viimeisin yritys oli Electronic Artsin *007 Racing*, joka ei juurikaan menestynyt. Yksikään muu tämän lajityypin peli ei ole breikannut siinä määrin mitä alkuperäinen peli 80-luvun alkupuolella. Ymmärtääkseen idean *Spy Hunterin* taustalla voi kuvitella pelin olevan sekoitus *Ritari Ässää* ja tyypillistä Bond-elokuvan takaa-ajokohtausta. Pelaaja asettuu *Spy Hunterissa* vakoojan rooliin, jolla on käytössään erittäin nopea kulkuväline. Kyse on autosta, jossa on varusteina konepistooleita, ohjuksia, öljyä ja savuverho. Jos aseistus ei tunnu riittävän, voi aina lohduttautua sillä, että kyseessä on yksi maailman nopeimmista kulkuneuvoista. Kaksi painallusta kaasupolkimella lähettää auton raketin vauhdilla eteenpäin.

SUURI NOPEUS VAATII KONTROLLIA

Kysymys tässä paljon kilpaillussa pelilajissa on tietenkin se, että tarjoaako *Spy Hunter* jotain mitä muut vastaavat tuotteet eivät, ja onko pelin hyvä perinne saatu säilytettyä. Grafiikka ei kenties ole aivan kristallintarkkaa (joskin monin verroin parempaa kuin originaalissa vuodelta 1983), mutta nopeuden tunne on tallella. Lisäksi pelissä vyörytetään ruudulle sellainen määrä kulkuneuvoja, sekä vihollisia että siviiliautoja, ettei jokaisen polygonimääriä ehdi laskea. Toimintaan painottuvan autopelin pääpainon tuleekin todellisuuden heijastamisen sijasta olla ajotuntumassa ja muiden kulkuneuvojen lukumäärässä. Voidakseen pitää ajoneuvonsa hanskassa huimissa nopeuksissa tarvitsee pelaaja avukseen millintarkan ohjauksen. Tässä Paradigm on onnistunut. Taidokkaalle ohjaajalle ei pujottelu polkupyöräilijöiden välissä ole hankalaa. Ainoastaan ohjusten suuntaaminen oikeisiin maaleihin on välillä hankalaa maiseman vaihtuessa 250 kilometrin tuntivauhdilla.

TEHTÄVÄ SUORITETTU

Midwayn julkaisema uusi versio erottuu arcadeklassikosta muutoinkin kuin grafiikkansa puolesta. Uusi *Spy Hunter* on tehtäväpohjainen. Toiminta on lineaarista, mutta se, että jokaisella radalla on oma selkeä maalinsa, lisää peliin uuden ulottuvuuden. Tilannetta ei myöskään huononna se, että tehtävät toteutetaan oikeissa, olemassaolevissa paikoissa, jotka kaikki ovat olleet mukana erilaisissa agenttielokuvissa. Mi-

Jos aseistus ei tunnu riittävän, voi aina lohduttautua sillä, että kyseessä on yksi maailman nopeimmista kulkuneuvoista. Kaksi painallusta kaasupolkimella lähettää auton raketin vauhdilla eteenpäin.


Vene vai auto?




Tämä ei luultavasti ole kaikkein kaunein koskaan julkaistu peli. Screenshotit eivät kuitenkaan pysty välittämään ajotuntumaa.







Lähes kaiken voi halutessaan ampua hajalle. Älä kuitenkaan tuhlaa ohjuksia.



OIKEA VAKOILIJAN AUTO

FAKTA

Tehokkaan vakoilijan ajopelin täytyy selvitä joka tilanteesta ja niin vedessä kuin autiomaassakin. Sen vuoksi auton täytyy olla myös vene. Jos ajoneuvoon on taas tullut tarpeeksi vahinkoa, muuttuu se moottoripyöräksi, joka vuorostaan voi muuntautua vesiskootteriksi. Aivan kuin tässä ei olisi tarpeeksi, saa pelaaja myöhemmin käyttöönsä lisää autoja.

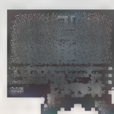


tä sanotte esimerkiksi Panaman kanavasta, Sveitsin Alpeista tai Venetsian kanaaleista? Ja vaikkei grafiikan yksityiskohtaisuus tai tekstuurien taso ole parhain mahdollinen, onnistuu Paradigm luomaan vakuuttavia ympäristöjä. Kiitos tästä kuuluu kaikelle "ylimääräiselle", mitä radoilla näkee. Sveitsissä voi esimerkiksi törmätä kokonaiseen kasaan polkupyöräilijöitä, jotka pelaaja saattaa helposti ajaa nurin ellei pysy tarkkaavaisena.

Seuraavaan tehtävään pääsy vaatii vain edellisen suorittamista. Edellinen tehtävä pitää toki läpäistä hyvin. Jokaisella radalla on tietty määrä osamaaleja, joista kaikista saa pisteitä. Näiden pisteiden perusteella uusi tehtävä sitten avautuu suoritettavaksi. Osamaali voi olla esimerkiksi se, että radasta on selvittävä aiheuttamatta vahinkoa siviileille, tai aktivoimalla enemmän tai vähemmän kätkettyjä kohteita. Osamaalien lisäksi löytyy tietenkin itse päätavoite. Se, että ylipäänsä pääsee seuraaville radoille, vaatii tämän tärkeimmän tehtävän läpäisemistä.

Spy Hunter ei ole suoranaisesti vallankumouksellinen, sillä se vain kehittää omaa konseptiaan. Tämä kyseinen konsepti on kaiken lisäksi nähty jo lukuisissa elokuvissa ympäri maailmaa. Paradigm onnistuu sen sijaan luomaan peliin tehokkaan ja toiminnantäyteisen tunnelman. On vaikea lopettaa pelaamista - joskin siinä vaiheessa, kun joutuu aloittamaan jo kertaalleen läpiajetun radan uudelleen kerätäkseen enemmän pisteitä, saattaa lopettaminen käydä mielessä. Tämä pieni valituksen aihe on kuitenkin lähinnä tippa meressä, sillä *Spy Hunter* on hyvä peli.

KALLE



PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **MIDWAY** VALMISTAJA **PARADIGM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Ei yksityiskohtaista, mutta nopeaa.	7
ÄÄNET	Klassista vakoojaleffamusiikkia ja mahtavia räjähdyksiä.	8
KONTROLLI	Välillä joutuu nopeuden vuoksi kokemaan tukalia hetkiä.	8
HAASTE	Kaksinpelimahdollisuus ei tuo paljoa lisäarvoa.	7
YHTEENSÄ	Kaikki Ritari Ässä –wannabet voivat toteuttaa itseään tämän pelin parissa.	8

FORD RACING

FAKTA

VROOM

Ford Racing sisältää koko joukon eri autoja. Sattuneesta syystä kaikki ovat Ford-merkkisiä. Tässä luetelluista malleista vain kolme ensimmäistä on käytettävissä pelin alusta saakka:

Ka	Explorer
Fiesta	Couger
Escort	Taurus
Puma	F150
Focus	Mustang
Mondeo	GT 90



VIHDOIN PELI, JOSSA ON VAIN FORDEJA. KOVA JUTTU, VAI?

Ei aivan. Niiden ihmisten lukumäärä, jotka ovat fanaattisia Ford-harrastajia ja valmiita sijoittamaan kyseisen merkin ympärille kyhättyyn PlayStation-peliin, ovat laskettavissa varsin vähäisellä sormimäärällä. On loppujen lopuksi merkillistä, että joku on saanut päähänsä tehdä vain Ford-merkkisiin autoihin keskittyvän autopelin. Rahaa pelin ympärillä voi toki liikkua, joskaan ei myynnin vaan ennemmin Fordin mainostamisen kautta. Tilanteen ollessa niinkuin se on, on harmillista saada käsiinsä Empiren jättimäiselle autokonsernille tuottama PR-peli. On ehkä sittenkin hyvä asia, että pelissä ajetaan nimenomaan Fordeilla, sillä jonkun toisen suuren autovalmistajan mallit olisivat voineet olla vielä tylsempi lähtökohta racing-pelille. Fordilla on myös laaja mallivalikoima, lähtien pienestä Ka-mallista jokamiehen Escortin kautta kilpa-autoihin kuten GT 90. Kuten arvata saattaa, kaikkia malleja ei saa heti kättelyssä käyttöönsä. Alusta asti käytettävissä ovat Ka, Fiesta ja Escort. Yksikään niistä ei ole varsinaisesti mikään autoharrastajan märkä uni. Jatkossa tilanne onneksi paranee.

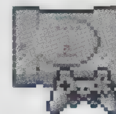
TAHMEAA

Valitettavasti itse peli-idea ei ole ainoa seikka, joka ei toimi. Grafiikka on vähintään yhtä tahmeaa kuin neljä päivää jääkaapissa seissyt puuro. Taustapeili on tavanomaiseen tapaan täysin tarpeeton, etenkin kun muita autoja on vaikea erottaa taustasta. Pelistä puuttuu myös ajotuntuma täysin. Joko kyse on siitä, ettei Ka kulje nopeammin kuin 40 kilometriä tunnissa, tai sitten Empiren kyvyt ovat loppuneet kesken. Kaikkea tätä taustaa vasten tuntuu upealta, että Empire on onnistunut tekemään autot sellaisiksi, että niiden mallin tunnistaa helposti. Tämä on tosin vain pieni lohtu. Ainoa asia, jonka Empire on saanut jotenkin kohdalleen, on pelikontrolli. Se on lukuisista eri funktioista huolimatta varsin yksinkertainen. Ainoastaan jarruttamista kannattaa varoa, vaikka tietenkin pelaaja saa jarruttaa tarvittaessa, mutta lopputuloksena on aina huonompi kierrosaika. Yleensä pieni kaasupolkimen kevennys toimii paremmin.

NOSTALGIAA

Jos tämä peli edustaa PlayStationille julkaistavien pelien tasoa, näyttää tulevaisuus kyseisen konsolin omistajien kannalta varsin synkältä. Kehotankin pelaajia kaivautumaan ennemmin konsolin rikkaaseen historiaan ja etsimään sieltä jo julkaistut kultapalat, sen sijaan että käyttää rahojaan uusiin peleihin.

TOPI



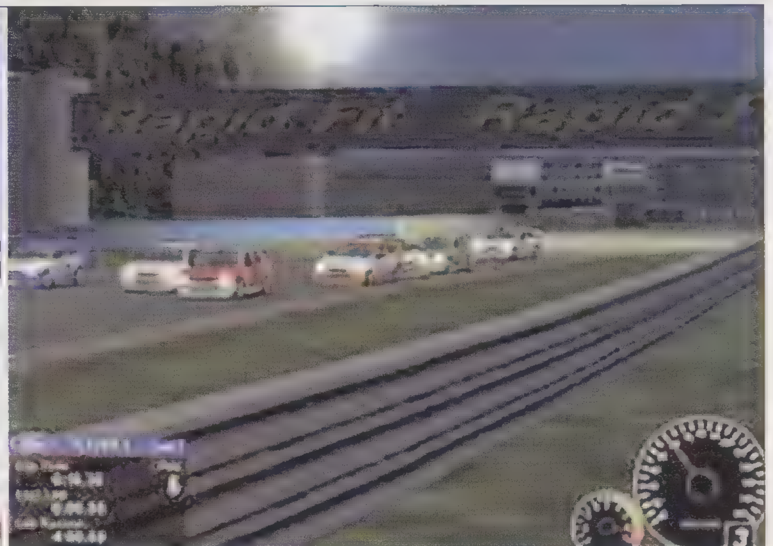
PELIKONE **PLAYSTATION**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **EMPIRE** VALMISTAJA **EMPIRE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Kun esirenderoitu grafiikka on huonompaa kuin PS2:n reaaliaikainen grafiikka, iskee pelko.	4
ÄÄNET	Äänissä ei ole juuri kehumista ja musiikki on yksitoikkoista.	5
KONTROLLI	Toimii ihan kohtuullisesti. Varo kuitenkin jarruttamista.	6
HAASTE	Sitä olisi, ellei kyse olisi näin huonosti renderoiduista Ford-autoista.	4
YHTEENSÄ	Huonoa mainosta Fordille.	4

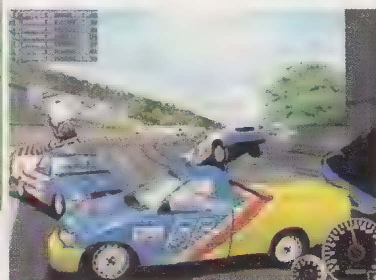




Miksi nähdä vaivaa ja tehdä tällainen peli PlayStationille, jolle on jo julkaistu esimerkiksi *Gran Turismo 2*?



Tapahtumat itse pelissä eivät ole juuri vauhdikkaampia kuin tässä kuvassa.





Vaikea kysymys: mitä mallia kuvassa oleva auto edustaa? Vaihtoehdot löytyvät faktalaatikosta.

PORTAL RUNNER



Hauskinta pelistä tulee silloin, kun ratsastaa Leo-leijonalla.

Yhtäläisyyksiä Lara Croftiin löytyy enemmän kuin kaksi. Pitkä letti on ainakin yksi helposti tunnistettava seikka. Tällä kertaa hiukset ovat tosin vihreät.

SUKUPUOLI-ROOLIT FAKTA

Vaikka 3DO onkin skarpannut, löytyy *Portal Runnerista* yhä kummallisuuksia. Yksi niistä ovat sukupuoliroolit. Siinä missä pelin miespuoliset hahmot muistuttavat muovinukkeja, ovat naispuoliset hahmot enemmän todenmukaisia (Lara Croftin nimi pyörii jatkuvasti mielessä pelin aikana). Miehet ovat vihreitä, naiset taas normaalin ihonvärisiä bimboja liian vähissä vaatteissa.



Sarge — Vikki

JUURI KUN AJATTELIMME 3DO:N OLEVAN MENNYTTÄ, HE VAIHTOIVAT SUUNTAA JA TEKIVÄT MUKIINMENEVÄN SEIKKAILUPELIN.

Odotukseni eivät ole kovin korkealla, kun asetun television ja 3DO:n *Portal Runnerin* ääreen. Kammottavan *Army Men* –pelisarjan hahmoihin perustuva seikkailupeli ei tunnu aiheelta riemuun ja niinpä valmistaudun pettymykseen. Parin minuutin pelaamisen jälkeen huomaan kuitenkin, ettei kyseessä ole kehnompi peli.

Portal Runnerin pääroolissa on toimittaja nimeltä Vicki. Jousella ja aivan liian suurilla rinnoilla varustautuneena hän tuo väistämättä mieleen Lara Croftin. *Army Menin* hahmogalleria ei tässä pelissä ole juuri sen hauskempi kuin edeltävissä peleissä, mutta se ei sanottavasti haittaa. Tarinaan ei tarvitse niin paljoa kiinnittää huomiota ja siten pelistäkin nauttii enemmän.

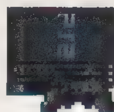
VAIHTELEVAT YMPÄRISTÖT

Portal Runnerin vahvuus piilee sen vaihtelevissa ympäristöissä. Vicki hyppii eri maailmojen välillä maagisten portaalien avulla (mistä pelin nimikin juontuu). Maailmat eroavat suuresti toisistaan. On leikkikalumaailmoja piparkakkuhahmoineen ja menneisyyteen sijoittuvia paikkoja, joissa on laavaa ja dinosauruksia. Jokaisella tasolla on tietty määrä pikkutehtäviä, jotka pitää ratkaista päästäkseen eteenpäin. Ne voivat pitää sisällään arvoitusten ratkaisua, tavaroiden keräämistä tai tiettyjen vihollisten tappamista.

Hauskinta *Portal Runnerissa* on kuitenkin Leo-niminen leijona. Leo on tyyni ja cool, ja on todella hauskaa kun Vicki joillain radoilla hyppää leijonan selkään. Leijonan saa juoksemaan nopeammin ja hyppäämään pidemmälle syöttämällä sille pihvejä.

Portal Runner on huomattavasti parempi kuin kamalat *Army Men* –pelit. Se ei kuitenkaan ole mikään ikimuistettava klassikko. Huonointa ovat yhtäläisyydet 3DO:n aiempiin peleihin. Dialogit saavat lähinnä haukottelemaan, ja vaikka radat ovatkin varsin hienoja, ne ovat myös tylsiä. *Portal Runner* voi olla vaihtoehto niille, jotka etsivät helppoa seikkailupeliä, kun taas muut voivat odottaa neiti Croftin seuraavaa peliä. Tärkeintä on kuitenkin se, että 3DO on oikealla suunnalla.

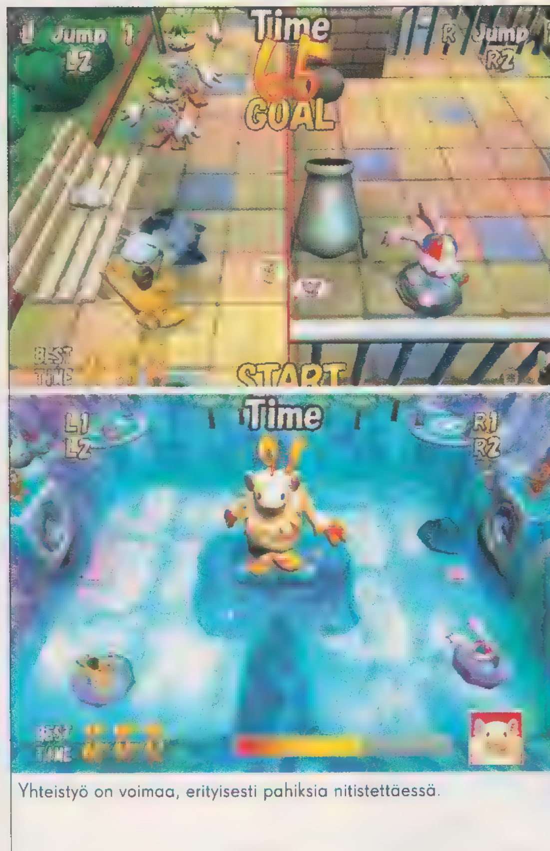
LOVIISA



PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **3DO**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Puhdasta ja hienoa, mutta ei mitään erityistä.	6
ÄÄNET	Tylsä dialogi ja tyhjäpäistä hissimusiikkia.	5
KONTROLLI	Hyvä, mutta välillä liian epätarkka.	6
HAASTE	Antoisa seikkailu – todellakin.	6
YHTEENSÄ	Jännittävä ja mukava seikkailu. 3DO on ryhdistäytynyt.	6

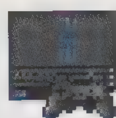
KURI KURI MIX



Yhteistyö on voimaa, erityisesti pahiksia nitistettäessä.

USEIMMISSA PELEISSÄ MONINPELIMAHDOLLISUUS ON BONUS. *KURI KURI MIXIN* TAPAUKSESSA SE ON PAKOLLINEN.

Tämän lievästi sanottuna omaperäisen pelin päärooleissa törmäilee kanikaksikko Cookie ja Cream, joiden on kyettävä sekoilun lisäksi myös yhteistyöhön. Sinä taas voit valita, jaatko tämän yhteistyön suorittamisen aivopuoliskojesi kesken vai pyydätkö kaverisi apuun. Pelin kentät on näet rakennettu siten, että kanit etenevät TV-ruudun eri puolilla. Jos Cookie vääntää vivusta omalla puolellaan ruutua, laskeutuu Creamin puolella silta, ovi aukeaa tms. Luonnollisestikin kuvio toistuu myös päinvastoin. Kaksikko kilpailee aikaa vastaan, mikä asettaa pelaajan suunnattomaan paineeseen mikäli hän pelaa yksin, ja aiheuttaa helposti aggressioita mikäli apurina toimiva kaveri ei ole aivan tehtävänsä tasalla.



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **AGETEC**
VALMISTAJA **FROM SOFTWARE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4**

GRAFIIKKA	Grafiikassa on hauska, sarjismainen vivahde.	7
ÄÄNET	Menettelevää.	6
KONTROLLI	Kahdella hahmolla pelaamisella on hyvät ja huonot puolensa.	6
HAASTE	Jos et ole varma kaverisi taidoista, niin...	6
YHTEENSÄ	Tällaisia pelejä tarvitaan aina silloin tällöin.	7

KOVAT OTTEET

Kaksin pelattaessa pelaajat ovat täysin riippuvaisia toisistaan, sillä eteneminen on mahdotonta mikäli toinen kani ei pysy toisen vauhdissa. Tämä onkin pelitavoista parhain. Erityisen kätevä se on bosseja vastaan taisteltaessa. Mutta ruusulla on piikkinsä, kuten jo aikaisemmin totesin: pelitavan vuoksi on liian helppoa "neuvoa" tai suorastaan morkata kaveria, joka ei menesty aivan yhtä loistavasti kuin sinä. Koko ajan kuluva aika ei tee tunnelmasta yhtään leppoisampaa, päinvastoin.

Yksinkin pelaaminen on mahdollista, mutta kahden eri asioita samanaikaisesti tekevien hahmon ohjastaminen on todella hankalaa.

Kuri Kuri Mixin erikoinen pelitapa saa pelin erottumaan massasta. Harmi kyllä pelin muut ominaisuudet eivät veny mitenkään ihmeelliselle tasolle. **LOVIISA**

PRINCE NASEEM BOXING

PRINCE NASEEM HAMED ON MAAILMAN ÄRSYTTÄVIN NYRKKEILIJÄ. HÄNEN NIMEÄÄN KANTAVA PELI ONNISTUU SILTI VIIHDYTTÄMÄÄN TASKUKOOSSAKIN.

Game Boy Colorin kokoiseen konsoliin runnottu nyrkkeilypeli kuulostaa auttamattomasti kuolleena syntyneeltä idealta. Aina ennakkoluulot eivät silti omaa todellisuuspohjaa, ja *Prince Naseem Boxing* on hyvä esimerkki tästä. Realismia ei vaatelias pelaaja löydä suurennuslasillakaan, mutta sehän on selvää. Edes tehokkaimpien konsolien pelit eivät kykene täysin simuloimaan oikean nyrkkeilymatsin kiihkoa, joten miten ihmeessä GBC kykenisi siihen? Kyse onkin siitä, miten paljon peli-iloa *Prince Naseem Boxing* kykenee välittämään. Pelaaja voi normaalia etikettiä noudattavien matsien lisäksi mm. marssittaa kaksi eri sarjan nyrkkeilijää samaan kehään ja muuta kummallista. Aluksi tämä voi tuntua hauskaltakin, mutta valitettavasti vaatimaton iskuyhdistelmien lukumäärä leikkaa huvia.

TREENAA SALILLA

Pelaaja voi valita useista, eri sarjoja edustavista nyrkkeilijöistä mieleisensä. Aloittelevan boksarin ura alkaa ranking-listan 20. sijalta (lue: pohjalta), ja tie huipulle on pitkä ja kivinen. Mikäli pelaaja mielii edistyä, hänen täytyy nujertaa korkeammalle rankattuja vastustajia. Mikäli yrität haukata liian suuren palan, treenarisi pudottaa sinut takaisin maan pinnalle: keltanokan ei kannata ryppyillä maailmanmestarille! Ennen ensimmäistä matsia hahmoa treenataan salilla. Terävä laskelmointi on nytkin paikallaan: jos treenaat liian kovaa, olet matsin alkaessa täysin puhki.



Tätä peliä tehtäessä Prince Naseem Hamed ei kai ollut vielä saanut neniinsä Marco Antonio Barreralta.

Prince Naseem Boxing ei ole realistinen, mutta sitä emme odottaneetkaan.

KEHÄÄN

Itse nyrkkeily on helppoa. Valittavissa on korkea ja matala isku. Pelaajalla on käytössään myös erikoisraju isku, joka on osattava kunnolla tehon maksimoimiseksi. Jos möhlit ajoituksen, menetät kaikki voimabonuksesi. Tämän vuoksi peliin on ohjelmoitu todella ärsyttävä ääniefekti, jonka pitäisi auttaa ajoituksen kanssa. Ellet satu olemaan kova turpiinvedon ystävä, voit valita puolustavan ottelutyylin, mutta tämän haittapuolia on huomattavasti vaatimattompi pistesaalis. Vastustajan iskut torjuttuasi onkin aika iskea häntä suoraan vastapalloon ja toivottaa hyvää yötä... **TANELI**



PELIKONE **GAME BOY COLOR**
LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **CODEMASTERS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Melko hyvää GBC:n graffaksi.	7
ÄÄNET	Hyviä ja vähemmän hyviä efektejä.	6
KONTROLLI	Hyvä ollakseen GBC:n kontrolli, mutta valikkosysteemi on silkkaa hepreaa.	7
HAASTE	Paljon tehtävää mutta vain lyhyeksi aikaa.	6
YHTEENSÄ	Melko hyvä peli katoavalle konsolille.	6

SUOMALAISTA SARJAKUVAA



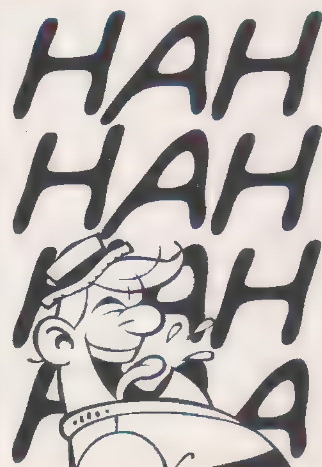
LEHTIPISTEISSÄ JA KIRJAKAUPOISSA!



EGMONT KUSTANNUS www.egmont-kustannus.fi







THIS IS FOOTBALL 2002

FAKTA

TAKAISIN KOULUUN

Yksi hauska pelimoodi *This is Football 2002:ssa* on Jumper Competition. Siinä on kyse cupista, joka pelataan tavallisella kentällä ja jossa paidat ovat maassa maalitolppien merkiksi. Tämä on aivan erilaista kuin mihin futispeleissä on aiemmin totuttu ja kyseinen pelimoodi on äärimmäisen hieno, vaikka se ei olekaan erityisen huolellisesti toteutettu. Itse pidättäydynkin edelleen vakavampien cupien parissa.



JALKAPALLOPELEJÄ ILMESTYY YHÄ NOPEAMMIN PLAYSTATION2:LLE. UUSIN TULOKAS ON VARSIN KIINNOSTAVA.

Ei ole tavanomaista, että jalkapallopeliä pelatessa ratkeaa nauruun. Niin kuitenkin kävi, kun pelasin *This is Football 2002:a* ja tein tuomarin edessä hienon näyttelysuorituksen kaatumalla pelkästä lievästä estelystä turvalleni maahan.

Kaikilla futispeleillä on omat plussansa ja miinuksensa. Positiivinen asia *This is Football 2002:ssa* on pelikontrolli, joka tuntuu sekoitukselta simulaatiota ja arcadehenkistä jalkapallopeliä. Kikkailu ei esimerkiksi ole tuhottoman vaikeaa, joten itsevarma pelaaja voi rakentaa pelissä upeita kuvioita ja viedä vastustajan puolustuksen pullakahveille. Harhautusarsenaalissa on kaksi eri vaihtoehtoa, joista toisessa vastustajaa houkutellaan liikkumaan väärään suuntaan ja toisessa tehdään nopea sivuttainen liike. Jos olet menettämäisilläsi pallon, kannattaa yrittää tehdä jompi kumpi harhautus. Jos vastustaja tällöin kaataa sinut, on vapaapotku selviö. Bonuksena tuomari voi antaa vielä keltaisen tai punaisen kortin. Kermana kontrollikakussa on mahdollisuus ns. filmata, mikä näyttää varsin koomiselta – etenkin jos vastustaja on varsin kaukana kaatuvasta pelaajasta. Filmaaminen ei tosin kannata joka kerralla, vaan voit saada siitä varoituksen epäurheilijamaisen käytöksen johdosta. Mahdollisuudet saada vapaapotku filmauksen johdosta ovat noin yksi kymmenestä. Jos pelaat kaveria vastaan, johtaa filmaaminen helposti riitaan siitä kaatuiko pelaaja oikeasti vai oliko kyse tahallisesta kaatumisesta!

OIKEUDENMUKAISET TUOMARIT

Toinen hieno asia, joka mielestäni nostaa *TIF 2002:n* yhdeksi lajityyppinsä parhaista, ovat aidosti oikeudenmukaiset tuomarit. Jos pelaaja kaadetaan tai taklataan takaa, on vapaapotku selviö. Keltainen korttikin on herkässä. Jos taas tavoittelee palloa, pysyy tuomarin pilli taskussa. On kaksi tapaa ottaa pallo vastustajalta: kylmäpäinen pallonriisto tai klassinen ja vaarallisempi liukutak-





Yksi pelin hienouksista on se, että pelaaja voi itse päättää pelaako rehdisti vai ei. Kerrankin myös tuomarit toimivat järjellisesti.







Jos pelin vahvuutena on mahdollisuus pelata hienosti ja pikkutarkasti, on grafiikka puolestaan sen heikkous.

laus. Molemmat toimivat oikein ajoitettuina erinomaisesti, mutta ovat muuten arvottomia. Juuri tarkkuus taklauspelissä ja hyvin toimivat tuomarit tekevät *This is Football 2002:sta* erittäin hyvän futispelin.

Jos pelin vahvuutena on mahdollisuus pelata hienosti ja pikkutarkasti, on grafiikka puolestaan sen heikkous. Topi kommentoi pelin näyttävän siltä, kuin se olisi tehty vanhalle PlayStationille, ja olen hänen kanssaan asiasta samaa mieltä. Grafiikan harvoja hienouksia on se, että pelaajien kasvot voi *NHL -sarjan* tyyliin tunnistaa. Lisäksi pallon pyöriminen ilmassa näyttää hienolta – erityisesti hidastuksissa. Menut ja tekstit ovat puolestaan kehnosti toteutettuja. Kaiken kaikkiaan peli kaipaa esimerkiksi Konamin ISS-pelien värikästä ja miellyttävää grafiikkaa.

This is Football 2002 on futispeli, joka tuntuu aluksi arkipäiväiseltä ja anonyymiltä. Mitä enemmän peliin syventyy, sitä enemmän siihen kuitenkin jää kiinni. Viimeistely puuttuu joiltain osin, mikä aiheuttaa pelille tietyn yksinkertaistetun ilmeen, mutta sisältöä arvostavat löytävät tästä pelistä omansa.

KALLE



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **SONY**
VALMISTAJA **SONY** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-8**

GRAFIIKKA	Keskitasoa.	5
ÄÄNET	Hieman tylsä kommentaattori, mutta muuten OK.	6
KONTROLLI	Pallon kanssa kikkailu on hauskaa.	8
HAASTE	Jalkapallokausi on pitkä.	7
YHTEENSÄ	Niille, joille pelin sisältö merkitsee ulkokuorta enemmän.	7



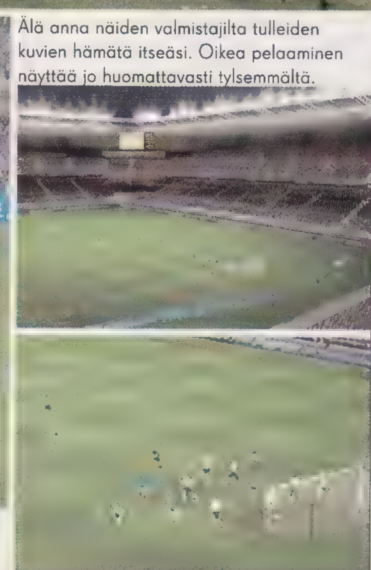






Nämä hemmot ovat hakoja potkimaan palloa.

Älä anna näiden valmistajilta tulleiden kuvien hämätä itseäsi. Oikea pelaaminen näyttää jo huomattavasti tylsemmältä.



PARIS-DAKAR RALLY



Perinteisesti rallissa voi käyttää mitä kulkuneuvoa tahansa.





Kaipaamme niitä cooleja autoja, joilla Kelis ajaa Young, Fresh & New'n videolla. Tai Gwen Stefanin ja Even minibiilejä Let Me Blow Your Mind -videon alussa.

Ympäristöt tuntuvat helposti yksitoikkoisilta. Hiekkaa, hiekkaa ja vielä kerran hiekkaa.









FAKTA

PARIS-DAKAR-RALLI

Idea Paris-Dakar-ralliin syntyi, kun nuori Thierry Sabine matkasi myyttisen Libyan aavikon poikki ja menetti suuntavaistonsa. Hän lupasi itselleen jakaa kokemansa, ja vuotta myöhemmin (1978) starttasi 170 maailman ensimmäisen Paris-Dakar-rallin osallistujaa. Ensimmäisen kisan voitti 21-vuotias nuorimies moottoripyörällään ja aina siitä lähtien kaikenlaiset maastomenopelit ovat ottaneet mittaa toisistaan 10 000 kilometrin matkalla.

KIDUTTAKAA MINUA KIINALAISTEN PERINTEIDEN MUKAISESTI TAI PAKOTTAKAA PELAAMAAN LISÄÄ, AIVAN SAMA. ACCLAIM TEKEE TAAS POHJANOTEERAUKSEN ESITELLESSÄÄN JULKISESTI KAIKKIEN AIKOJEN TYPERIMMÄN RACING-PELIN.

Itse Pariisi-Dakar-ralli on minusta sellaisenaankin melko hölmö asetelma. Ovathan pitkäkestoiset kamppailut miehekkäitä, etenkin jos alla mörisee minkäänlainen moottorikulkuneuvo. Sitä vastoin erämaa-ajojen perinne pitäisi lopettaa tykkänään, sillä kyse on lähinnä veden kittaamisesta ja taidosta korjata renkaita.

Kun Acclaim sitten päättää ostaa tapahtuman täydet lisenssit, kokemus on väkisinkin sietämätön. Varsinkin juuri lisensoitu, virallinen sisältö on täysin tympivää. Vaikka seuraan tarkkaavaisesti kaikkea moottoriurheilua ja etenkin kaikkea kartia ja sorarallia sivuavaa, pelissä mukana olevat autot ja oikeat kuljettajat ovat toivottoman outoja kaikille yhtään asioista perillä oleville.

Lisäksi pelifirma Broadsword on möhlinyt pelin sisällön täysin ja tehnyt tunnelmasta täysin kummallisen. Alusta aikaen koko pelistä puuttuu johdonmukaisuus, kun tunnelma yhtenä hetkenä on sopivan afrikkalainen ja eksoottinen ja jopa tavallaan todentuntuinen. Toisena hetkenä pelistä tuleekin epäkelpo offroad-pelin ja jonkin Midwayn tuotoksen sekasotku. Kuitenkin kyseessä on kehno, kallis peli, joka kiinnostaa vaivaisen vartin; juuri tällaista peliä valmiiksi nuutunut PlayStation2:n pelitarjonta ei olisi tarvinnut.

KAIKILLA AJOKEILLA SAMA OHJAUS

Juuri nyt toivon, että joku vaikka mäiskisi minua valtavalla vyöllä, kunhan en joutuisi pelaamaan enempää. Mutta mutta, pelitoimittajan elämä ei ole aina ruusuilla tanssimista, ei etenkään tänään. Pakotan itseni jatkamaan.

Paris-Dakar Rallyn pelinohjaus on kaikesta huolimatta kaukana kurjimmasta mahdollisesta, vaikka huono onkin. Pelaaja saa valita ajokikseen ralliauton, maastoauton, buggien tai moottoripyörän. Suurimmaksi osaksi kaikkia ajokeita ohjataan samaan tapaan, vaikka toisissa onkin puolet enemmän pyöriä, mikä muistuttaa pelin huonoudesta. Pelissä käytetyt fysiikan lait yrittävät imitoida todellisuutta, mutta epäonnistuvat surkeasti, koska sekä paino että painovoima ovat virheellisiä ja huonosti toteutettuja.

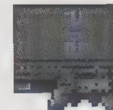
Pelin reittien pärryyttäminen on selvästi tylsintä moottoripyörällä, kun taas maastojeeppi tuntuu parhaiten työstetyltä.

POHJANOTEERAUS

Pelin tarjoama grafiikkaelämys on konsolin pohjanoteeraus. Sen lisäksi, että suurin osa tekstuureista on epäselviä, myös polygonimallinnus on kamalaa katseltavaa eikä vaihtelua juurikaan ole. Myös kuvan päivittyminen on hidasta, minkä ansiosta peli ei ole kovin sujuvaa, joskin pelikelpoista. Sään, pikku yksityiskohtien, sumun tai valonheijastuksien kaltaiset efektit voi saman tien unohtaa.

Yhteenvetona sanottakoon, että tähän tekeleeseen ei rahojaan kannata tuhlata. Totta puhuakseni peliä ei parane edes vuokrata, eikä se ole edes vilkaisun väärti. Peli tärvelisi täysin illan kavereiden kanssa, sillä moninpeli puuttuu kokonaan. Acclaim on onnistunut pilaamaan koko koti-iltani.

TOPI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ACCLAIM** VALMISTAJA **BROADSWORD**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**

GRAFIIKKA	Suunnittelu on huonoa, tekstuurit epäselviä ja kuvat pyörivät hitaasti.	2
ÄÄNET	Afrikkalaisia bongorumpuja ja ärsyttävästi surisevia moottoreita.	2
KONTROLLI	Tylsä, epätarkka kontrolli, joka noudattaa vääränlaisia lakeja.	3
HAASTE	Vaihtelua ei ole.	3
YHTEENSÄ	Satuttavan surkea.	2

TIME CRISIS 2

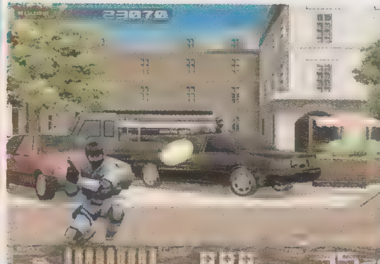


Aivan pelin alussa törmätään tämännäköisiin terroristeihin. Tavanomaiseen tapaan homman nimi on mahdollisimman monen pahiksen eliminointi.





Kaksinpelimoodi tarjoaa Toimintaa isolla t-kirjaimella.







FAKTA

UUSI USB-VALOPISTOOLI NAMCOLTA

Kuten kerroimme Konsolipelaajan edellisen numeron 'sekalaista'-osiossa, julkaisee Namco *Time Crisis 2:n* julkaisun yhteydessä uuden valopistoolin nimeltä GunCon2. Pistoolin ulkonäkö muistuttaa alkuperäistä GunConia PlayStationille, mutta Namco on tehnyt siihen tiettyjä parannuksia. Nappeja on hieman siirrelty ja väritys on nyt sininen. Aiempi versio oli musta, mikä saattoi johtaa siihen että asetta olisi helposti voinut luulla oikeaksi. Hienoa GunCon2:ssa on se, että laite tukee televisioita jotka toimivat 100 Hz taajuudella. Tämä on olennainen uudistus kaikille, joilla on kohtuullisen uusi televisiovastaanotin. GunCon2:ta myydään sekä pelin yhteydessä että erikseen.



Tältä se näyttää. GunCon2.

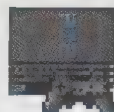
KYSEESSÄ ON HYVÄ PELI NIILLE, JOLLA ON VARAA. *TIME CRISIS 2* SAATTAA OLLA HYVINKIN KALLIS JA JOPA LYHYT KOKEMUS.

Kenties tärkein osa *Time Crisis 2:a* on kaksinpelimoodin päivitys. Nyt voi räiskiä jaetulla ruudulla kahden pelaajan voimin kenties hektisimpiä tapahtumia mitä PlayStation2:lla on koskaan nähty. Vihollisten ampuminen eri kulmista ja tulituen antaminen toiselle pelaajalle ovat hienoja kokemuksia. Tässä mielessä *Time Crisis 2* on todella onnistunut peli. Ainoa huono puoli on pelin lyhyys, ja kun kentät on tahkonnut vaikeimmalla tasolla pari kertaa lävitse, tuntuu lähes siltä että olisi tullut ryöstetyksi rahoistaan. Investointi *Time Crisis 2:een* ja kahteen valopistooliin on suuri kertasijoitus. Rahaa menee jopa siinä määrin, että toivoisi Namcon laittaneen peliin mukaan vielä paljon muuta ekstraa. Kolikkopelihallissa voi muutamalla kolikolla nauttia *Time Crisis 2:n* toiminnasta, enkä usko että konsoliin siirretty kolikkopeli on siinä määrin kiinnostava, että tällaisen rahasumman pois heittäminen innostaisi monia.

OHEISTAVARAA

Paras asia pelissä ovat ne noin 20 minuuttia, joiden aikana pelistä todella nauttii. Lopussa kyse on sitten enemmän taloudellisista seikoista, jotka alkavat jossain vaiheessa kaduttaa pelin ostanutta. Peli on kaukana täydellisestä, mutta tarpeeksi hyvä pysyäkseen keskitason yläpuolella. On hienoinen sääli valittaa *Time Crisis 2:a,* koska se edustaa katoavaa pelilajia. Pelit, joiden pelaamiseen tarvitaan oheistavaroita, eivät myy niin hyvin kuin tavanomaiset pelit. Näin asia yksinkertaisesti on. Ymmärrän myös syyn siihen. Jos jokin pelitalo haluaa jatkossa julkaista vastaavia pelejä, tulisi niiden hintaa tuoda jollain tapaa alas tai tukea kyseistä genreä muulla tavalla. Seuraavaa oheislaitteita vaativaa peliä saadaan Namcolta varmasti odottaa kauan. Tämän pelin perusteella sellaisia ei kenties ole tulossa muutoinkaan montaa. Harmi.

MARTTI



PELIKONE **PLAYSTATION2**
LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **NAMCO** VALMISTAJA **SONY**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2**

GRAFIIKKA	Lähes identtinen arcadeversion kanssa.	7
ÄÄNET	Pelihallissa musiikki menettelee, mutta kotona? Enpä usko.	5
KONTROLLI	Kalibrointi on edelleen hieman hämärää.	7
HAASTE	Nopeaa arcadetoimintaa, mutta valitettavasti ei juurikaan vastinetta rahoille.	4
YHTEENSÄ	Käypä shoot'em-up.	6

SEKALAISTA

KONSOLIPELAAJIA KIINNOSTAVIA ASIOITA JA TAVAROITA

Tähän asti olet voinut lojua sohvalla ja antaa hahmosi tehdä likaiset työt mätkintäpeleissä. FightingArenan myötä joudut itsekin tositoimiin.

FightingArena muistuttaa hieman tanssimattoja, joita on näkynyt jo tovin erilaisten tanssipelien kuten *Dance Dance Revolutionin* lisävarusteina. FightingArena eroaa näistä siten, että se ei rekisteröi ainoastaan askeleita – siinä on myös neljä liikkeentunnistinta, joista jokainen vastaa yhtä PlayStationin käsiohjaimen nappia. Tämä tekee esim. *Tekkenin* pelaamisesta täysin erilaisen kokemuksen kuin mitä se on tähän mennessä ollut. Annoimme Kung Fu -ekspertti Petra Wikströmin testata FightingArenan.

– Ajatus on hyvä, kuuluu lyhyt ja ytimekäs tuomio.

Tuotetta valmistaa Thrustmaster ja se toimii sekä PlayStationin että PlayStation2:n kanssa. FightingArenan hinta liikkuu 650 markan tietämissä ja sen jakelusta vastaa Guillemot Nordic.

www. guillemot.dk   www. thrustmaster.com



Petra Wikström tutustuu FightingArenaan. Toiminta on vasta alkamassa...

MINI

PIENIÄ, KANNETTAVIA KONSOLEITA

Syyskuisessa Nintendo Showssa yhtiön uusin konsoli sai ensi-iltansa. Testasimme Pokémon Miniä.

Nintendon menestyksekkäät *Pokémonit* ovat viimein saaneet oman pelikoneensa. Hauskan epäsymmetrinen vekotin on 74 mm korkea, 58 mm leveä, 23 mm paksu ja painaa noin 70 grammaa. Lontoossa tapahtunutta esittelyä johti Nintendon nokkamiehiin lukeutuva Satoru Iwata. Hän kertoi Nintendon vakuuttuneen Pokémonien menestyksen johdosta siitä, että pelikonsepti ansaitsi oman konsolinsa. Pikkuinen pelikone on tällä hetkellä vielä koekäytössä.

USEITA POKÉMON-PELEJÄ

Pokémon Mini muistuttaa Nintendon 80-luvulla lanseeraamia Game & Watch -pelejä. Se eroaa niistä siinä, että kykenee käyttämään pieniä pelikasetteja ja täten myös pyörittämään erilaisia pelejä. Tekniikan yksinkertaisuuden vuoksi myös grafiikka on suhteellisen simppeliä ja mustavalkoista. Koneessa on tosin myös liikkeentunnistin, kello ja infrapunaportti, joka mahdollistaa moninpelin metrin etäisyydellä.

Tähän mennessä Nintendo on esitellyt neljä peliä minikonsolilleen. *Pokémon Pinball Mini* on suositun retroklassikon uudelleenmuokattu versio, jossa on kaikkiaan 90 kenttää, kolme pelitapaa ja sisäänrakennettu tarinäoptio. *Pokémon Zany Cards* on nimensä mukaisesti korttipeli, *Pokémon Puzzle Collection* tarjoaa 80 erilaista palapeliä ja *Pokémon Party Mini* on urheiluhulluille hirviöfarmareille tarkoitettu sporttipeli. Itse pelikone on pienikokoinen ja sopii mainiosti vaikkapa taskuun, mutta tämä saattaa tehdä siitä lapsille hieman hankalasti pelattavan, sillä sen napit ovat melko pienet.

Uskoimme jo *Pokémon*-villityksen nähneen parhaat päivänsä, mutta nyt se



Pokémon Mini on Nintendon tähän mennessä pienin vaihdettavilla pelikaseteilla varustettu konsoli.



jatkuu>>>>>>>>

Käy päälle jos uskallat! FightingArenan liikkeentunnistimet rekisteröivät iskut ja potkut ja välittävät ne konsolille.









Shigeru Miyamoton tulkki Yasushiro Minagawa esittelee Pokémon Miniä. Hänen kätensä ei ole erityisen suuri – konsoli on näet TODELLA pieni.

näyttää alkavan uudestaan. Pikkuinen pelikone takaa sen, että hirviösi kulkevat aina mukanasi – paljonkohan Nintendon sedät nettoavat tällä kertaa?

Pokémon Mini saapuu Eurooppaan vuonna 2002.

ANIME EXPRESS

ANIMEA, MANGAA JA JAPANILAISEN KULTTUURIN ILMIÖITÄ

Manga Entertainment is going strong. Hiljattain he julkaisivat *Jin-Rohin* ja *Blood: The Last Vampiren*. Näitä seuraa pian Studio Clampin *X*.



Vain harvat japanilaiset anime-studiot ovat yhtä maineikkaita kuin Studio Clamp. *RG Veda, Magic Night Rayearth, Tokyo Babylon* ja *Card Captors* ovat luoneet Studio Clampille uskollisen kannattajakunnan, jonka suosioon he voivat luottaa yhtä lujasti kuin auringonnousuun. Studio Clampin menestys perustuu pitkälti sen henkilökuntaan ja sen julkaisemiin erilaisiin sarjakuviin. Studio Clamp koostuu neljästä naisesta, jotka ovat Nanase Ohkawa, Monoka, Apapa, Mikko Neiko ja Satsuki Igarashi. Kaikki ovat tuttuja toisilleen jo kouluajoilta, ja heidät luetaan Japanin parhaisiin manga-artisteihin. Filmatisoidakseen uskomattoman suositun X/1999 –mangansa on Studio Clamp kääntynyt esim. *Perfect Bluen* ja *Ninja Scrollin* kaltaisista helmistä tunnetun Mad Housen puoleen. *X:n* ohjaa itse Rintaro, joka on ehtinyt työskennellä mestarina tunnetun Osamu Tetzukan kanssa. 43 vuotta animeteollisuuden parissa toiminut Rintaro omaa laajan ansiolistan, jolle mahtuvat mm. *Astro Boy* ja *Galaxy Express*. Mad



jatkuu>>>>>>>>







House on hyödyntänyt tämän erinomaisen ohjaajan kykyjä ennenkin, eikä ole vaikea päätellä, miksi hänet haluttiin tähänkin projektiin.

PERINTEINEN MUTTA HYVÄ

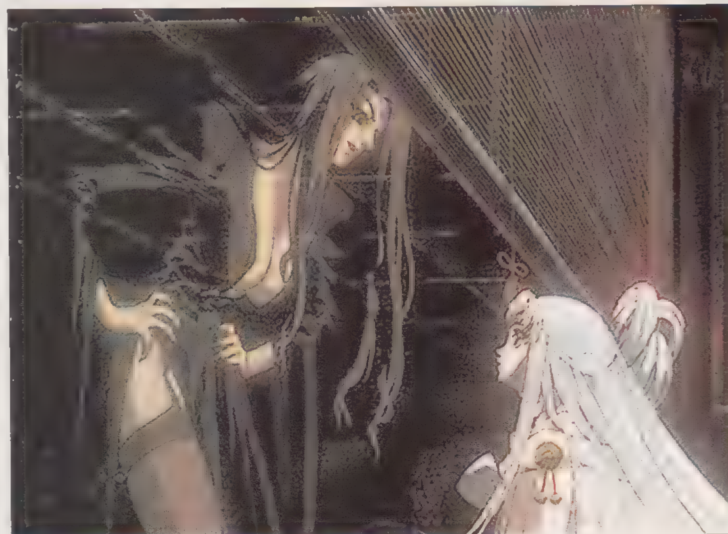
X on toiminnalla ladattu draama, joka sijoittuu kohtalokkaaseen vuoteen 1999. Kyseinen vuosi on lopun alku, ja tulevaisuus lepää Kamui Shiro-nimisen miehen hartioilla. Hänen täytyy tuhota joko maan lohikäärme tai taivaan lohikäärme, jotka edustavat toisiaan vastustavia voimia. Koko ihmiskunnan kohtalo riippuu siitä, onnistuuko hän.

X:n teema ei ole mitenkään erikoinen, mutta siitä huolimatta Studio Clamp ja Mad House ovat onnistuneet tuomaan mukaan jotakin uutta ja kiinnostavaa. *X:n* animointi on hienoa ja sen taistelukohtaukset suorastaan silmiähivelevällä tasolla. *X* on yhtä kuin 90 minuuttia parhaiden tekijöiden laatimaa animea!

MARTTI







KOLIKKOPELIT

KAIKKI KOLIKKOPELEISTÄ

Kolikkopelien genre on kriisissä, eikä tunnelin päässä näy valoa. Sega ja SNK eivät silti luovuta.

GAROU: MARK OF THE WOLVES



SNK MÄTKINTÄ

SNK on Capcom-projektiensa ohella ehtinyt kehittää uuden mätkintäpelin, joka rakentuu klassisen *Fatal Furyn* rungolle. *Garou: Mark of the Wolves* sisältää 11 täysin uutta taistelua ja monia *Fatal Furysta* tuttuja hahmoja. Yksi heistä on Terry Bogard, joka tekee täten kauan odotetun comebackin. Useimmat nykypäivän kaksiulotteisista mätkintäpeleistä yritetään saada veteraanipelaajien suosioon juuri pelitavan avulla, ja SNK tietää tämän. Siksi he ovat kehittäneet kolme täysin uutta pelitapaa, joita ovat T.O.P System, Just Defend ja Breaking. T.O.P Systemissä pelaaja saa valita mieleisensä erikoiskyvyn ennen taistelua. Erikoiskyvyt vaihtelevat, ja tarjolla on niin suurempaa hyökkäysvoimaa kuin asteittain kehittyvää sellaista.

Just Defend on pelitapa, joka rakentuu puolustavalle, suojausta ja ajoitusta suosivalle ottelutyylille. Breaking taasen käsittelee vastustajan äärimmäisen vaarallisten Mayhem-hyökkäysten torjuntaa. Hermostuttavaa ja viihteellistä!

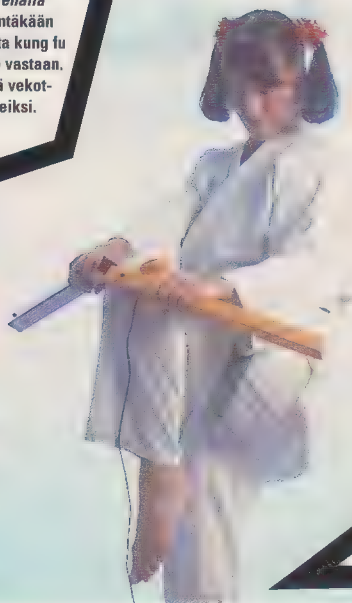
MARTTI





Näin käy SNK:n uusin mätkintäpeli.

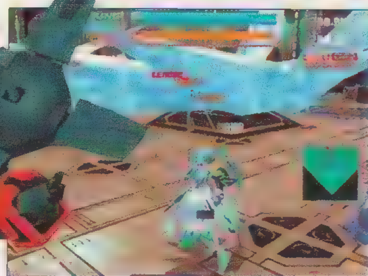






VIRTUAL ON 4







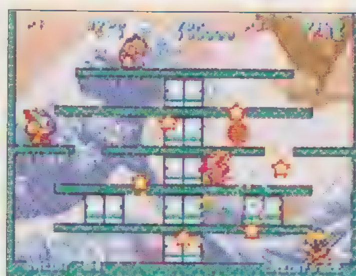




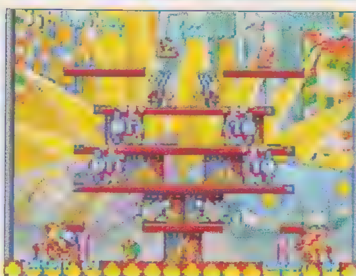
TOIMINTA

Virtual On kuuluu niihin peleihin, jotka pysyttelevät jatkuvasti omalla toivelistallani. Pidän myös jatko-osa *Virtual On: Oratorio Tangramista,* mutta originaali on yhä mielestäni paras. Pelisarjan luonut Hitmaker on työskennellyt *Virtual On 4:n* parissa jo pidempään, ja vihdoinkin he alkavat olla valmiita. *Virtual On 4* perustuu Segan verkkopelisuunnitelmille, ja huhujen mukaan kaksi pelaajaa voi taistella yhdessä muita vastaan sen sijaan, että yrittäisivät tavalliseen tapaan teilata toisensa. Näkemämme perusteella Hitmaker on onnistunut tässä mainiosti, eikä peli näytä lainkaan sekavalta. Toinen positiivinen piirre on se, että Hitmaker käyttää edelleen AUTOMUSS -yrityksen Hajime Katokin palveluita hahmosuunnittelun suhteen. Hyvällä tuurilla *Virtual On 4* saattaa yltää jopa originaalin tasolle!

MARTTI









ZUPAPA!

TASOLOIKKA



Omituisesti nimetyt pelit ovat nykyään varsin yleisiä, mutta SNK:n *Zupapa!* yltää silti palkinnoille. Kuka sen oikein keksi? Luulisin, että päät putoilevat SNK:n markkinointiosastolla pelin julkaisun jälkeen. Eipä vaan – kuulostaako sellainenkaan menestyspeli kuin *Bubble Bobble* erityisen normaalilta?

ZuPaPa! on koominen, söpöllä grafiikalla ja kivoilla ääniefekteillä höystetty peli. Se muistuttaa siinä mielessä hieman Taiton vanhoja tasoloikkapelejä, että pelin kentät ratkotaan hyvin perinteiseen ja monesti koettuun tyyliin. *ZuPaPa!* sisältää kuusi maailmaa ja kuusi bossia. Jahka olet selvinnyt niistä, joudut valtavan loppubossin eteen... kuulostaa tutulta, vai mitä?

MARTTI

SUURI PELITESTI

OLETKO NIIN KAIKKITIETÄVÄ PELIEN SUHTEEN KUIN EHKÄ LUULET? EDESSÄSI ON 50 KYSYMYSTÄ, JOTKA EROTTAVAT HARRASTELIJAT TODELLISISTA PELAAJISTA! KUMPAAN RYHMÄÄN SINÄ KUULUT?

OSA 1 (25 PISTETTÄ)

Yhdistä oikeat vaihtoehdot. Saat pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.

1. Yhdistä tekijät peleihinsä.

a) Final Fantasy
b) Tombi
c) Zone of the Enders
d) Shadow of Memories
e) Legend of Dragoon

a) Tokura Fujiwara
b) Junko Kawano
c) Hironobu Sakaguchi
d) Noriaki Okamura
e) Yasuyuki Hasebe

2. Yhdistä sitaatti oikeaan henkilöön.

a) "640 kilobitin muistin pitäisi riittää kenelle tahansa".
b) "Internet on ohimenevä ilmiö".
c) "I'm here to chew bubblegum and kick ass, and I'm all out of gum".
d) "Three frags left".
e) "Maailmassa on markkinoita noin viidelle tietokoneelle".

a) Ines Uusman, Ruotsin ent. viestintäministeri
b) Bill Gates
c) Vadrigar
d) Duke Nukem
e) IBM:n Thomas Watson

3. Yhdistä konsoli oikeaan myyntilukuun.

a) Super NES
b) Game Boy
c) Atari Pong
d) PlayStation
e) Commodore 64

a) n. 15 miljoonaa kappaletta
b) n. 80 miljoonaa kappaletta
c) n. 110 miljoonaa kappaletta
d) n. 150 000 kappaletta
e) n. 50 miljoonaa kappaletta

4. Yhdistä pelihahmot tekijöihinsä.

a) Rayman
b) Mario
c) Sonic the Hedgehog
d) Lara Croft
e) Solid Snake

a) Hideo Kojima
b) Michel Ancel
c) Shigeru Miyamoto
d) Naoto Oshima
e) Toby Gard

5. Yhdistä pelikoneet vaihtoehtoisiin nimiinsä.

a) Nintendo Entertainment System
b) Luxor Video Entertainment System
c) Video Computer System
d) Mega Drive
e) PC Engine

a) Channel F
b) Genesis
c) Famicom
d) TurboGrafx-16
e) 2600

OSA 2 (5 PISTETTÄ)

Vastaa kysymyksiin. Saat pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.

6. Mikä seuraavista peleistä ilmestyi ensimmäisenä?

a) Quake
b) Doom
c) Goldeneye
d) Half-Life
e) Wolfenstein 3-D

7. Kuka oli se mies, jonka mukaan Super Mario nimettiin?

a) Nintendon amerikkalainen vuokraisäntä Mario Segale
b) Kilpa-ajaja Mario Andretti
c) Shigeru Miyamoton sukulainen Mario Itsame
d) Italialainen mestarikokki Mario Valentino
e) Valokuvaaja Mario Testino

8. Mitä peliä Nick Burcombe pelasi keksiessään Wipeoutin?

a) Daytona USA
b) Sprint 2
c) Super Mario Kart
d) Extreme G
e) Wacky Racers

9. Mikä seuraavista yrityksistä kehitti pulmapeli *Kula Worldin* PlayStationille?

a) UDS
b) Digital Illusions
c) Sony
d) Game Design

10. Kymmenen vuotta sitten Electronic Arts esitteli suositun lätkäpelisarjan ensimmäisen osan. Mikä oli pelin nimi?

a) NHL 91
b) NHL 92
c) EA Hockey
d) Ice Hockey

OSA 3 (25 PISTETTÄ)

Oikein vai väärin? Saat pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.

11. Ovatko seuraavat väittämät oikein vai väärin?

a) Kotitietokone MSX:n markkinointiin kuului luonnollista kokoa oleva brontosaurus-patsas, joka maksoi 7 miljoonaa markkaa ja joka sijoitettiin Tokion suurimmalle metroasemalle.
b) 80-luvulla japanilainen mafia eli yakuza yritti ottaa useat pelifirmat hallintaansa.
c) New Yorkissa vaikuttava levy-yhtiö Nite Grooves on julkaissut levyn, jonka musiikki on peräisin Panzer Dragoonista.
d) Bizarre Creationsin alkuperäinen nimi oli Raising Hell Software, kunnes Sega pakotti firman muuttamaan nimeään.
e) Nikkei Industryn mukaan Akihabarassa on myytävänä noin 5 miljoonaa käytettyä Killer Instinctin Super NES-versiota.

12. Ovatko seuraavat väittämät oikein vai väärin?

a) Commodore 64:n äänipiiri on SID 6581.
b) Lyhenne FPS koostuu sanoista First Person Steering.
c) LucasArts kehitti Leisure Suit Larry -sikailupelin.
d) Roberta Williams työskentelee Electronic Artsilla.
e) Gigabitti = 1024 megabittiä.

13. Ovatko seuraavat väittämät oikein vai väärin?

a) Lara Croftin saa riisuttua alastomaksi oikealla näppäinyhdistelmällä PlayStationin Tomb Raiderissa.
b) Oikealla näppäinyhdistelmällä Pokémon Bluesta saa myös Mewin.
c) Jos pelaat Dreamcast-peli Space Channel 5:n läpi, pääset pelaamaan Michael Jacksonina.
d) Oikea näppäinyhdistelmä laukaisee Mario Kart 64:ssä Evil Moden, jossa kaikilla hahmoilla on pirunsarvet.
e) Spice World –pelissä pelaajasta tulee Giant Spice oikealla näppäinyhdistelmällä.

14. Ovatko seuraavat väittämät oikein vai väärin?

a) Space Warin kehitti vuonna 1962 mies nimeltä Nolan Bushnell.
b) Kolikkopeli Space Invaders aiheutti valtavan innostuksen Japanissa.
c) Super Mario Bros on maailman kaikkien aikojen myydyin peli.
d) Ensimmäisen sisäänrakennetulla patterimuistilla varustetun pelikasetin esitteli Sega.
e) Segan Master Systemin nimi oli Japanissa Mark III.

15. Ovatko seuraavat väittämät oikein vai väärin?

a) Ken Kutaragia kutsutaan monesti PlayStationin isäksi.
b) Racing-peli Pro-Amin kehitti Square.
c) Pokémon on japania ja tarkoittaa sähköhiirtä.
d) Shenmuen työnimi oli Project Berkeley.
e) Max Payne on suomalainen peli.

OSA 4 (5 PISTETTÄ)

Vastaa kysymyksiin. Saat pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.

16. Mikä animoitu TV-sarja teki 12 000 katsojaa huonovointisiksi ja passitti heistä 700 sairaalaan?

a) Super Mario Bros.
b) Pokémon
c) Street Fighter
d) Digimon
e) Tekken

17. Kuka seuraavista poptähdistä esiintyy pian myös omassa, Enrouten julkaisemassa konsolipelissään?

a) Jennifer Lopez
b) Christina Aquilera
c) Camilla Brink
d) Jessica Folcker
e) Britney Spears

18. Mikä seuraavista ei kuulu *Baldur's Gate* -peliin?

a) Bhaal
b) Drow
c) Underdark
d) Ellesime
e) Lady of Pain

19. Mitä tapahtuu, jos soitat *Shenmuessa* poliisille?

a) Ryo Hazuki soittaa automaattisesti väärään numeroon.
b) Ryo Hazuki sulkee puhelimen ennen kuin kukaan vastaa.
c) Ryo Hazuki saa puhua poliisipäällikön kanssa.
d) Puhelu yhdistyy Mad Angelsin päämajaan.
e) Ryo Hazuki saa tärkeän johtolangan.

20. Minä vuonna ensimmäinen Game & Watch –peli ilmestyi?

a) 1961
b) 1966
c) 1971
d) 1976
e) 1981

OSA 5 (15 PISTETTÄ)

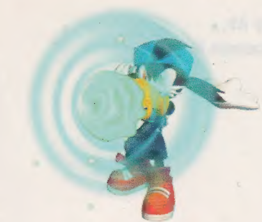
Tunnista kuvat. Saat kolme pistettä jokaisesta oikeasta vastauksesta.

21. Mistä pelistä oheinen kuva on?



a) Samurai
b) Samurai Nipponichi
c) Ninja Princess
d) Samurai Shodown
e) Ninja Gaiden

22. Mikä on oheisen hahmon nimi?



a) Koopa
b) Croc
c) Crash
d) Klonoa
e) Kirby

23. Mistä pelistä seuraava kuva on?



a) Castle Wolfenstein 3D
b) Doom
c) Hexen
d) Heretic
e) Blood

24. Mistä pelistä tämä kuva on peräisin?



a) Final Fantasy
b) Phantasy Star
c) Star Ocean
d) Miracle Warriors
e) Dragon Quest

25. Mikä on kuvan esittämän vihollisen nimi?



a) Gomba
b) Gohma
c) Big Boo
d) Dodongo
e) Volvagia

OSA 6 (5 PISTETTÄ)
Vastaa kysymyksiin. Saat pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.

26. Mikä seuraavista yrityksistä kehitti scifi-peli *System Shockin*?

a) Lookingglass Studios
b) Origin
c) Sierra
d) LucasArts
e) 3DO

27. *Super Mario Bros 2:na* tuntemamme pelin nimi oli Japanissa aivan jotain muuta. Mikä seuraavista on oikea vaihtoehto?

a) Super Mario World
b) Super Mario Land
c) Mario Paint
d) Dr. Mario
e) Doki Doki Panic

28. Kuka oli *WingCommander III:n* pääroolin vetänyt näyttelijä?

a) Malcolm McDowell
b) John Rhys-Davies
c) Mark Hamill
d) Anthony Hopkins
e) Christopher Walken

29. Ensimmäistä *Tomb Raideria* kehitettäessä Laran nimi ei ollut vielä Lara Croft, vaan jotain muuta. Mikä seuraavista?

a) Laura Craft
b) Lara Cruz
c) Lara-Lara
d) Lara Jones
e) Vallery Irons

30. Mikä on Amigan *Turrican II:n* loppubossin nimi?

a) Paingiver
b) The Machine
c) Bhaal
d) Illuminati
e) Diabolus

OSA 7 (5 PISTETTÄ)
Valitse väärä vaihtoehto. Saat pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.

31. Mikä seuraavista lisävarusteista ei kuulu konsolipeleihin?

a) Mikrofoni
b) Kaikulaatikko
c) Kamera
d) Seismografi
e) Marakassi

32. Chris Hülsbeck ei ole tehnyt soundtrackia yhteen seuraavista peleistä – mihin?

a) Tunnel B1
b) Defender of the Crown
c) Super Turrican
d) The Great Giana Sisters
e) Jim Power

33. Mitä seuraavista neuvoista Link ei saa *The Legend of Zeldassa?*

a) Go up, up, the mountain ahead.
b) It's dangerous to go alone!
c) Meet the old man at the grave.
d) If all else fails, use fire.
e) Secret is in the tree at the dead-end.

34. Mitä seuraavista musiikkipeleistä ei ole olemassa?

a) Guitar Freaks
b) Hysteric Flute
c) Drum Mania
d) Samba De Amigo
e) Beatmania

35. Missä seuraavista konsoleista ei ole sisäänrakennettua näyttöä?

a) Lynx
b) Nomad
c) Jaguar
d) PC Engine GT
e) WonderSwan

OSA 8 (15 PISTETTÄ)
Vastaa kysymyksiin. Saat pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.

36. Kuka loi *Tetriksen?*
a) Alexej Pajitnov
b) Hiroshi Yamauchi
c) Enda Carey
d) Olivier Masclef
e) Kenshi Iwata

37. Minkä konsolin CD-ROM-asemana PlayStationin piti alunperin toimia?

a) NES
b) Super NES
c) PC Engine
d) Master System
e) Mega Drive

38. Mistä tunnetusta pelisarjasta Kazunori Yamauchi vastaa?

a) Colin McRae-serien
b) Gran Turismo-serien
c) Mario Kart-serien
d) Sega Rally-serien
e) Ridge Racer-serien

39. Mikä Nintendo 64-peli saavutti hiljattain huomiota karkean dialoginsa vuoksi?

a) Pokémon Snap
b) Conker's Bad Fur Day
c) Digimon World
d) Banjo-Kazooie
e) UmJammer Lammy

40. Mikä on Konamin Japanissa huippusuosittu deittipeli?

a) Suikoden: In your dreams
b) Parodius: Always in love
c) Tokimeki Memorial: Forever with you
d) Twinbee: Without you I'm nothing
e) Chip 'n Dale: Rescue Rangers

41. Mikä seuraavista pelikoneista on julkaistu alle 20 vuotta sitten?

a) Magnavox Odyssey
b) Mattel Intellivision
c) Ingersoll TV Game
d) Bally Professional Arcade
e) Milton Bradley Vectrex

42. Missä Euroopan maassa on tiukin pelisensuuri?

a) Tyskland
b) Spanien
c) Irland
d) Norge
e) Schweiz

43. Mikä on sen kaupungin nimi, johon *Resident Evil* sijoittuu?

a) New York
b) Redfield
c) Hyrule
d) Raccoon City
e) Silent Hill

44. Muuan japanilainen piirroshahmo vierailee *Tekken 3:ssa*. Kuka hän on?

a) Akira
b) Astro Boy
c) Gon
d) Ranma
e) Doraemon

45. Mikä Microsoftin käyttöjärjestelmistä oli suuri läpimurto PC-pelien suhteen?

a) Windows 83
b) Windows 95
c) Windows ZX
d) Windows X
e) Windows 2K

46. Mikä bändi teki PC-peli *Full Throttlen* tunnarin?

a) Rolling Stones
b) Aerosmith
c) Van Halen
d) Led Zeppelin
e) The Gone Jackals

47. Mikä oli lisälaite, jonka piti tehdä Mega Drivesta 32-bittinen?

a) Neptune
b) Saturn
c) 32X
d) Black Belt
e) Naomi

48. Mistä lyhennys E3 tulee?

a) Electronic Emotion Entertainment
b) Electronic Emotion Expo
c) Entertain Every Emotion
d) Electronics! Electronics! Electronics!
e) Electronic Entertainment Expo

49. Millä nimellä Nintendo 64 piti alunperin lanseerata USA:ssa ja Euroopassa?

a) Virtual Boy
b) Project Dolphin
c) SFX
d) Ultra 64
e) Hyper NES

50. Mikä on Konsolipelaajan toimituksen lemmikkipapukaijan nimi?

a) Polli
b) Simppa
c) Kalle
d) Kaija

TULOKSET

0-19 pistettä:
On hienoa että luet lehteämme, mutta saisit lukea sitä hieman tarkemmin.

20-39 pistettä:
Tahtoa riittää, mutta tietoa ei aina niinkään...Sinulla on yhä kosolti opittavaa.

40-59 pistettä:
Puolet oikein. Tiedät paljon jostakin tietystä genrestä, mutta petrattavaa riittää! Laajenna erikoisosaamisesi alaa!

60-79 pistettä:
Hyvää työtä. Pidä konsoli käynnissä ja Konsolipelaaja hyppysissäsi, niin pääset nopeasti PowerPelaaja –tasolle.

80-94 pistettä:
Todella vaikuttavaa. Tiedät peleistä käytännössä kaiken ja se myös näkyy. Olet kiinnostunut kaikesta pelaamiseen liittyvästä ja muistat kaiken lukemasi ja kuulemasi.

95-100 pistettä:
Joko sinä olet PowerPelaaja tai sitten olet huijannut!

FAKTA

1: a=c, b=a, c=d, d=b, e=e, 2:a=b, b=a, c=d, d=c, e=e, 3: a=e, b=c, c=d, d=b, e=a, 4: a=b, b=c, c=d, d=e, e=a, 5: a=c, b=a, c=e, d=b, e=d, 6: e, 7:a, 8:c, 9:e. 10:c, 11: a=oikein, b=oikein, c=oikein, d=oikein, e=väärin, 12: a=oikein, b=väärin, c=väärin, d=väärin, e=oikein, 13: a=väärin, b=väärin, c=väärin, d=väärin, e=oikein, 14: a=väärin, b=oikein, c=oikein, d=väärin, e=oikein, 15: a=oikein, b=väärin, c=väärin, d=oikein, e=oikein, 16:b, 17:e, 18:e, 19:b, 20:e, 21:d, 22:d, 23:c, 24:b, 25:d, 26:a, 27:e, 28:c, 29:b, 30:b, 31:d, 32:b, 33:d, 34:b, 35:c, 36:a, 37:b, 38:b, 39:b, 40:c, 41:e, 42:a, 43:d, 44:c, 45:b, 46:e, 47:c, 48:e, 49:d, 50:d.

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Konsolipelaajan peliasiantuntijoille: Konsolipelaaja / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

MOI!

Minulla olisi pari kysymystä, toivottavasti vastaatte niihin!

1. Montako maailmaa NES:in *Super Mario Brosissa* oikein on?
2. Montako kertaa rata on ajettava ympäri Super NES:in *Super Mario Kartissa*, jotta kierros tulisi täyteen?
3. Mikä on Charmanderin pokédex-numero Game Boy Colorin *Pokémon*-peleissä?
4. Montako salaista hahmoa Nintendo 64:n *Super Smash Brosissa* on?

Kiitos vastauksista, ne tulevat tarpeeseen!

TONI

MOI TONI!

Tietenkin vastaamme kysymyksiisi!

1. 32. Emme laske mukaan omituista –1 -banaania, joka vaikuttaa ohjelmointivirheeltä.
2. Viisi.
3. Charmander on aina numero neljä.
4. Neljä kappaletta. Luigi, Ness, Jigglypuff ja Captain Falcon.

KOPEMON



Alkuperäisen *Super Mario Kartin* jokainen kisa koostui viidestä kierroksesta. Toisaalta kentät olivat lyhyempiä kuin *Mario Kart: Super Circuitissa*, missä pelaajan täytyy ajaa vain kolme kierrosta.



Capcom esitteli *Mega Man X6:n* E3-messuilla

MOI KOPEMONIT!

Rakastan Segan *18 Wheeler: American Pro Trucker* -rekkasimun kolikkopeliversiota. Minulla olisi pari kysymystä sen tiimoilta:

1. Onko Dreamcast-versio yhtä hyvä kuin kolikkopelikin?
2. Tuleeko peli koskaan muille koneille kuin Dreamcastille?
3. Uskotteko pelin saavan joskus seuraajan?

Kopemon rules OK!

EMPPU

MOI EMPPU!

1. No jaa. Laadullisesti käännös ei ole hassumpi, mutta suurin osa pelin fantastisesta tunnelmasta välittyy juuri kolikkopeliversion suuren ratin kautta. Aivan samaa tunnetta Dreamcast kapuloineen ei kykene välittämään, vaikka muuten hiton hyvä kone onkin.
2. Jepulis. PlayStation2-versio on jo valmiina.
4. Sega esitteli hiljattain japanilaisilla kolikkopelimessuilla *King of Route 66:n*, jota mainostettiin *18 Wheeler: American Pro Truckerin* itsenäisenä jatko-osana. Kiitos kehuista!

KOPEMON

TÄSSÄ PARI PAHAA KYSYMYSTÄ...

1. Milloin *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* oikein ilmestyy täällä?
2. Kuulin että Philips CD-I -nimiselle konsolille olisi Zelda-peli Link: The Faces of Evil. Pitääkö paikkansa vai onko minua huijattu?
3. Koska Namco on ollut erityisen kiinnostunut Gamecubesta, onko mitään mahdollisuuksia siihen että *Tekken 4* ilmestyisi Gamecubelle?
4. Ehkä vähän tyhmä kysymys, mutta aikooko Capcom julkaista *Mega Man Legends 3:aa* millekään konsolille?
5. Kuulin että *Mega Man X6* ilmestyisi Japanissa marraskuussa ja ettei se tulisi tänne ennen ensi vuotta. Pitääkö paikkansa?
6. Tuleeko *Driver 3* muille koneille kuin PS2:lle, Xboxille ja PC:lle?
7. Aikooko Capcom kääntää *Devil May Cryn* muille konsoleille?
8. Kääntääkö Sony *Gran Turismo 3:aa* koskaan Gamecubelle?

Olette Suomen paras pelilehti!

LINK

VASTATAAN, LINK...

1. USA:ssa ja Japanissa peli ilmestyi marraskuussa, mutta koska se muokataan Ranskan ja Saksan markkinoille sopivaksi, saapuu se Eurooppaan vasta ensi vuoden alussa.
2. Valitettavasti tieto pitää paikkansa. 90-luvun alussa Nintendo ja Philips puuhastelivat Super NES-CD-ROM -projektien kimpussa, ja erinäisten sompailujen jälkeen peli ilmestyi Philipsin konsolille. Se on kuitenkin täysin arvoton, eikä sillä ole hahmoja lukuunottamatta mitään yhteistä Shigeru Miyamoton mestariteosten kanssa.
3. Se on epätodennäköistä, sillä *Soul Blade 2* on tulossa Gamecubelle ja *Tekken* Game Boy Advancelle.
4. Enpä edes toivoisi sitä. Firma voisi keskittyä fiksumpiinkin asioihin.
5. *Mega Man X6* ilmestyy Japanissa 29. marraskuuta. Jenkkiversio on suunnitteilla, joten peli saattaa olla täällä ensi vuoden alussa.
6. Katsotaan sitten, kun Stuntman on valmis.
7. Shinji Mikamin Gamecube-sympatiat tuntien emme ihmettelisi sitäkään.
8. Se olisi yhtä outoa kuin jos Nintendo kääntäisi *Mario Sunshinen* Xboxille. Totta haastat!

KOPEMON

HEI KOPEMON!

1. Milloin Nintendo lopetti Super NES:in valmistuksen?
2. Käännetäänkö *The Legend of Zelda: A Link to the Past* Game Boy Advancelle?
3. Aikooko Konami tehdä jatko-osan *Zone of the Endersille*?
4. Saako tasoloikkapeli *Ape Escape* jatkoa?
5. Onko Hideo Kojima aikeissa tuottaa uuden pelin heti *Metal Gears Solid 2: Sons of Libertyn* jälkeen?

Kiitos hyvästä lehdestä!

KRISTA

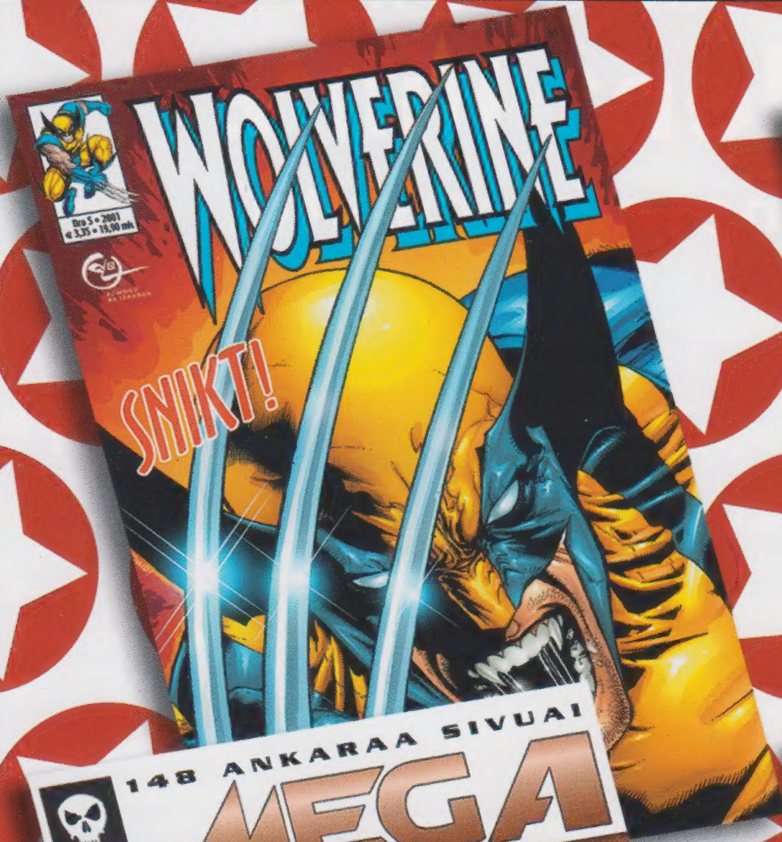
MOI KRISTA!

1. About 1997.
2. Varmasti.
3. Ainakin Game Boy Advance -peli on kehitteillä.
4. Kyllä. PlayStation2-peli *Ape Escape 2001* on jo julkaistu Japanissa, tänne se saapuu ensi vuonna.
5. Mr. Kojima on täynnä suuria suunnitelmia. Meille hän ei ole niitä paljastanut – vielä.

KOPEMON

MARVEL-UNIVERSUMI ON TÄÄLLÄ!

Lue mahtavat mutanttisarjikset ja sukella kosmiseen seikkailuun!













TuoOsta lähimmästä lehtipisteestä tai tilaa numerosta 03-2251 943